



Universidade de Aveiro Departamento de Línguas e Culturas
Ano 2016-2017

**HOU
CHAOYUE**

**A IMAGEM DOS CHINESES NO DESENHO
ANIMADO “AS AVENTURAS DE JACKIE
CHAN”**



Universidade de Aveiro Departamento de Línguas e Culturas
Ano 2016-2017

**HOU
CHAOYUE**

**A IMAGEM DOS CHINESES NO DESENHO
ANIMADO “AS AVENTURAS DE JACKIE
CHAN”**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas, realizada sob a orientação científica do Dr.^a Gillian Grace Owen Moreira, Professora Auxiliar do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro

O júri

Presidente

Prof. Doutor Paulo Alexandre Cardoso Pereira
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Nelson Troca Zagalo
Professor Associado da Universidade de Aveiro (arguente)

Prof. Doutora Gillian Grace Owen Moreira
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro (orientadora).

Palavras-chave

desenho animado, imagem, cultura chinesa, As Aventuras de Jackie Chan

Resumo

O presente trabalho propõe-se divulgar conhecimentos sobre o desenho animado, *As Aventuras de Jackie Chan*, cujo conteúdo diz respeito à cultura chinesa tradicional e à comunidade intercultural. O trabalho é composto por um enquadramento sobre a animação e o desenho animado, uma apresentação do desenho animado *As Aventuras de Jackie Chan*, e uma parte relativa à imagem conhecida de Dr. Fu Man-chu.

A análise realizada, com base em diversas fontes ligadas às áreas dos médios e da cultura chinesa, contribui para o conhecimento e valorização do saber sobre os chineses numa época de renovação e de mudança. Conclui-se que o desenho animado é uma boa maneira de despertar curiosidade sobre uma cultura estrangeira, mas que não é suficiente para conhecer uma nova cultura.

Keywords

animated cartoon, image, Chinese culture, Jackie Chan Adventures

Abstract

This present work aims to disseminate knowledge about an animated cartoon, *Jackie Chan Adventures*, whose content addresses traditional Chinese culture and the intercultural community. The work consists of an initial framework about animation and cartoon, a presentation of the cartoon *The Jackie Chan Adventures*, and a part about the well-known image of Dr. Fu Man-chu.

The analysis undertaken, based on various sources from the fields of the Media and Chinese culture, contributes to knowledge about and appreciation of Chinese culture in a time of renewal and change. It is concluded that animated cartoons are a good way to arouse curiosity about a foreign culture, but that this is not sufficient to get to know a new culture.

Índice

Índice	I
Índice de gráficos.....	III
Lista de títulos e outros termos traduzidos	IV
Introdução	1
Capítulo I - Animação	5
1.1 Da animação ao desenho animado.....	5
1.2 Personagem.....	8
1.2.1 Classificação de personagem.....	9
1.2.2 Criação de personagem.....	12
1.2.3 Postura	15
1.2.4 Estereótipo	16
Capítulo II - História de animação da China	19
2.1 Forma de arte	21
2.2 Tipo de história	26
2.3 Estética	27
2.4 Tema	32
2.5 Música	36
2.6 Espectadores	37
Capítulo III - Três protagonistas de As Aventuras de Jackie Chan.....	39
3.1 O Enredo de As Aventuras de Jackie Chan.....	39
3.2 Tio Chan – Um misterioso dono de uma loja de antiguidades	43
3.2.1 Características Físicas	43
3.2.2 Características Psicológicas.....	44
3.2.3 Características Sociais	45
3.2.4 Características Ideológicas	48
3.2.5 Características Morais	49
3.3 Jackie (Chan) – Um arqueólogo corajoso nas aventuras	49
3.3.1 Características Físicas	50
3.3.2 Características Psicológicas.....	52
3.3.3 Características Sociais	53
3.3.4 Características Ideológicas	54
3.3.5 Características Morais	56
3.4 Jade – Uma menina disruptiva mas fantástica no desenho animado	57
3.4.1 Características Físicas	57
3.4.2 Características Psicológicas.....	58
3.4.3 Características Sociais	58
3.4.4 Características Ideológicas	60
3.4.5 Características Morais	61
3.5 Relação entre animação chinesa e desenho animado <i>As Aventuras de Jackie Chan</i>	63
Capítulo IV – Dr. Fu Man-chu, um chinês conhecido no Ocidente	65
4.1 Dr. Fu Man-chu	65
4.2 Influência nos livros e nos filmes	72
Considerações finais	75

Referências Bibliográficas.....	77
---------------------------------	----

Índice de gráficos

Figura 1. *Tom and Jerry* Maid

Figura 2. *Tie Shan Gong Zhu* (Princess Iron-Fan)

Figura 3. *Jiao 'ao de Jiang Jun* (The Conceited General)

Figura 4. *Wen Chang* (melodia)

Figura 5. *Wu Chang* (bateria)

Figura 6. *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* (Pisey Eats Watermelon)

Figura 7. Stop Motion: As histórias de Afanti

Figura 8. *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?)

Figura 9. *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water)

Figura 10. Cabaças - Qi Bai Shi

Figura 11. Cabaças - Qi Bai Shi

Figura 12. *San Ge He Shang* (Three Monks)

Figura 13. *Jackie Chan Adventures* (As Aventuras de Jackie Chan)

Figura 14. Tio Chan

Figura 15. Jackie (Chan)

Figura 16. Jade

Figura 17. *The Insidious Dr. Fu Man-chu*

Figura 18. Mandarin de Marvel

Figura 19. The Celestial Toymaker de Doctor Who

Lista de títulos e outros termos traduzidos

1. *Wan Brothers* 万氏兄弟 (Irmãos Wan);
2. *Da Nao Hua Shi* 《大闹画室》 (Uproar in an Art Studio);
3. *Tie Shan Gong Zhu* 《铁扇公主》 (Princess Iron-Fan);
4. *Xi You Ji* 《西游记》 (Jornada ao Oeste);
5. *Tetsuwan Atom* (Astro Boy);
6. *Jiao'ao De Jiang Jun* 《骄傲的将军》 (The Conceited General);
7. *Jin Hou Xiang Yao* 《金猴降妖》 (The Golden King Conquers the Evil);
8. *Ne Zha Nao Hai* 《哪吒闹海》 (Ne Zha Conquers the Dragon King);
9. *Tian Shu Qi Tan* 《天书奇谈》 (Secrets of the Heavenly Book);
10. *Jiu Se Lu* 《九色鹿》 (The Deer's Bell);
11. *Yu Bang Xiang Zheng* 《鹬蚌相争》 (Snipe-Clam Grapple);
12. *Shan Shui Qing* 《山水情》 (Feelings from Mountain and Water);
13. *Jian Zhi* 剪纸 (papercutting);
14. *Pi Ying Xi* 皮影戏 (teatro de sombras);
15. *Mu Ou Xi* 木偶戏 (teatro de fantoches);
16. *Shui Mo Hua* 水墨画 (aguarela chinesa);
17. *Chang Mian* 场面 (tocar instrumentos);
18. *Wen Chang* 文场 (melodia);
19. *Wu Chang* 武场 (bateria);
20. *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* 《猪八戒吃西瓜》 (*Pisey Eats Watermelon*);
21. *Zhu Ba Jie* 猪八戒 (Pisey);
22. *Tang San Zang* 唐三藏 (Tripitaka);
23. *Mei Hou Wang* 美猴王 (Rei Macaco);
24. *Sha Seng* 沙僧 (Sandy);
25. *Shi Fu* 师傅 (Mestre);
26. *Afanti De Gu Shi* 《阿凡提的故事》 (Stop Motion: as histórias de Afanti);
27. *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* 《小蝌蚪找妈妈》 (Where is Mama?);

28. *Mu Di* 《牧笛》 (Buffalo Boy and the Flute);
29. *Lu Ling* 《鹿铃》 (Deer Bell);
30. *Da Nao Tian Gong* 《大闹天宫》 (Havoc in Heaven);
31. *Xie Yi* 写意¹;
32. *Mo Fen Wu Se* 墨分五色 (cinco cores básicas): *Gan* 干(seca), *Shi* 湿(aguada), *Dan* 淡(ligeira), *Nong* 浓(espessa) e *Hei* 黑(preta);
33. *Hu Lu* 葫芦(cabaça), *Fu* 福 (fortuna), *Lu* 禄 (prosperidade);
34. *Dao Ke Dao, Fei Chang Dao*. “道可道，非常道。” (O Dao do qual se pode discorrer não é o eterno Dao.)
35. *Jing Sheng Yu Xiang Wai*. “景生于画外。” (A estética e o espírito existem fora da configuração da paisagem ou do objeto.);
36. *Zhen* 真 (realidade interior) e *Xing* 形 (configuração exterior);
37. *San Ge He Shang* 《三个和尚》 (The Three Monks);
38. *Guan Yin* 观音²;
39. *Mu Yu* (wooden fish);
40. *Gu Qin* 古琴³;
41. *Yi Ri Wei Shi, Zhong Shen Wei Fu*. “一日为师，终身为父。” (Even if someone is your teacher for only a day, you should regard him like your father for the rest of your life.);
42. *Si Yi*: *Qin Qi Shu Hua* 四艺: 琴棋书画 (Quatro artes tradicionais da china, inclui *Gu Qin*, *Wei Qi*, caligrafia chinesa, aguarela chinesa)⁴;
43. *Qi* 气⁵;

1 «Expressionism, or Xie Yi, is a central concept to the making and reading of Chinese art, be it painting, calligraphy or traditional opera. In the Chinese context, expressionism is the philosophical principle of depicting reality by abstracting the essence of the reality, rather than giving it a naturalistic representation». (He, 2007, p. 36)

2 *Guan Yin* é o nome próprio de uma Deusa venerado pelos budistas.

3 *Gu Qin* é um instrumento chinês, o qual é incluindo nas Quartes Artes Tradicionais.

4 «In ancient China, various activities were invented to help people experience, appreciate and understand aspects of traditional Chinese culture, such as poetry, Yayue (elegant music), calligraphy, ink painting, and Qigong (prana force). The four activities, “Qin” (music), “Qi” (Go-a traditional Chinese board game), “Shu” (calligraphy), and “Hua” (ink painting), are together seen by Chinese scholars as the Four Arts of China, also know as “Si Yi”. » (Li, 2011, p. 8)

5 *Qi* existe no conceito de Artes Marciais e na Medicina Tradicional Chinesa; *Qi* pode ser considerado sinónimo de energia ou ar que corre dentro do nosso corpo, caso não correr bem, nós não estamos em bom estado.

44. *Zhi Ke Yi Hui, Bu Ke Yan Chuan*. “只可意会，不可言传。” (It is perceived rather than expressed.);
45. *Wu Xia* 武侠 (martial arts chivalry)⁶;
46. *Jackie Chan Adventures* (As Aventuras de Jackie Chan).

⁶ Consultado no trabalho de Yu Sabrina, *A Brief History of Wu Xia Stars* (Yu, 2006, p. 135); refere-se a mais informações de *Wu Xia* e aos atores de Filme de *Wu Xia*.

Introdução

“Curiosity is the lust of the mind.” (Thomas Hobbes)

Hoje em dia, a animação é um campo pouco explorado apesar de agora existirem simpósios, palestras, revistas e publicações científicas dedicadas ao estudo da animação de forma directa ou indirecta.

Mas a animação é uma forma de entretenimento principalmente no tempo de criança, que pode deixar memórias importantes desta altura para a grande maioria das pessoas. O mundo animado pode transformar-se num paraíso ou num pesadelo para as crianças, dependendo da imaginação delas. Esta percepção pode permanecer até a idade de adulto, condicionando alguns comportamentos e até mesmo formas de ver o mundo. A animação separa-se em tipos diferentes, sendo que cada um se destina a determinados espetadores. Estes espetadores costumam ser diferenciados pela faixa etária. Para a maioria das pessoas, a animação deixou boas memórias da altura de criança. A animação pode, no entanto, surtir um efeito negativo na sociedade, sem que os criadores o notem. Por exemplo, numa animação clássica, *Tom and Jerry*, a presença de uma criada de pele negra causou insatisfação e indignação públicas: «*There have been claims of racist stereotyping in the description of a black maid in the cartoon series*».⁷



Fig 1. *Tom and Jerry* Maid⁸

Apesar de ser uma personagem secundária, a sua presença atraiu as atenções e foi um motivo de preocupação para os espetadores, dado que foi vista como sendo racista e

⁷ Consultado em <http://www.bbc.com/news/education-29427843>, o texto titulado "Tom and Jerry Cartoons carry racist warning."

⁸ Proveniente de <http://blacklikemoi.com/2014/10/tom-jerry-cartoons-now-come-racism-warning/>

estereotipado. A partir deste caso, pode-se notar que uma animação não só oferece um mundo imaginário para os espetadores, como também exerce influência, boa ou má, nos sentidos, podendo alimentar a criação de estereótipos ou reforçar representações negativas.

Sendo uma estudante de Línguas, Literaturas e Culturas, eu queria saber mais sobre a compreensão da cultura chinesa noutros países, especialmente a representação do chinês no coração de outras etnias. Tinha também curiosidade em relação aos *media*, em particular aos desenhos animados. Primeiro, pesquisei apontamentos e saberes básicos sobre animação, personagens e a história de animação da China do século passado. Durante esta pesquisa deparei-me com um desenho animado estadunidense, *As Aventuras de Jackie Chan*, que foi produzido em cooperação pelos grupos The JC Group, Blue Train Entertainment, Adelaide Productions, Columbia Tristar Television e Sony Pictures Television. Ao comparar este com as animações chinesas, este tornou-se mais popular em todo o mundo, devido principalmente ao protagonista estar ligado a uma estrela do Kung Fu, Jackie Chan. Portanto, conhecendo as cenas dos filmes do Jackie Chan, vê-se que estas são reproduzidas no desenho animado, fator que pode ter contribuído também para o sucesso da animação. O desenho animado é bidimensional, tem noventa e cinco episódios distribuídos em cinco temporadas. Os três protagonistas retratam «perfeitamente» características do povo chinês. Uma personagem, no mundo animado, assume o papel de transmitir o enredo através de si mesma, através dos seus traços específicos de personalidade, tornando-se indissociável da história que se pretende contar. Quis conhecer mais informações sobre as impressões transmitidas por este desenho animado e, após alguma reflexão, surgiram algumas questões, nomeadamente: será ou não possível, a partir da leitura de livros e teses relativos à animação, e conhecendo mais coisas sobre a animação chinesa do século passado, considerar a animação um bom meio para diferentes povos se conhecerem melhor, ultrapassando impedimentos ao conhecimento da realidade vivida impostos pelo tempo e pelo espaço físico? E será a representação dos chineses através de uma personagem animada uma boa imagem para os representar?

Em suma, este trabalho tem como objetivo promover o entendimento mútuo entre diferentes povos, criando uma ligação mais estreita entre chineses e pessoas estrangeiras. Ao analisar os três protagonistas de *As Aventuras de Jackie Chan*, com o auxílio de conhecimentos básicos de animação, pretende-se que os espetadores de outras nacionalidades que não a chinesa, conheçam mais a fundo a cultura chinesa, tirando o foco

dos estereótipos habituais e ingressando num conhecimento mais apurado da realidade chinesa.

Capítulo I - Animação

1.1 Da animação ao desenho animado

O termo «animação» provem do latim *animare* (dar vida a)⁹ (Jonson, 2007, p. 424) e foi utilizado para descrever o efeito do movimento através da sucessão de imagens em ritmo rápido (Johnston & Frank, 1981) no século XX.

A partir do século XVII, os cientistas e artistas utilizaram lanternas mágicas para produzir sombras dando uma ilusão de movimento através da sucessão de imagens. Estas figuras aparentavam estar em movimento em vez de se encontrarem em pose como antes desta invenção. Foi surgindo uma forma narrativa de animação, que utilizou com frequência quadros ou cenas, numa lógica sequencial para transmitir a ação de uma personagem. Pouco a pouco, este jeito de movimento, chamado de animação, surgiu, com movimento tanto no tempo como no espaço (Hahn, 2008, p. 8).

A função da animação pode ser definida como o correr de um discurso, um meio de comunicar e intervir diretamente com o seu espetador (Salkin, 1987). Furniss (Furniss, 2009, p. 1) também apontou que:

The Conception of bringing objects to life has fascinated humankind since its earliest days. Throughout the years, animated movement has been employed in religious, scientific, educational, and entertainment contexts to explain everything from the spirit world to the mechanics of mundane objects.

Esta tentativa de imitar a ação de seres vivos e do ambiente onde os seres estão, com transformação e mutação, resultando na sensação de movimento, revela uma ligação ao subconsciente humano. Desde o nascimento da animação, a relação entre o filme e a animação é uma questão complicada. Apesar de diferenças entre ambos, a animação e o filme ainda dispõem de áreas comuns. Cholodenko (2007, p. 41) sublinhou que:

⁹ Na obra *Computer Animation: Algorithms and Techniques*, o autor Rick Parente distingue duas expressões: "to animate" e "animating". "To 'animate' is literally 'to give life to'. 'Animating' is moving something which can't move itself". Consultado em http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/rick_parent/Outline.html.

[...] animation studies need to take account of film and film theory, of the issues, debates, logics, terms; It needs to take account of Film Studies, of its animation and reanimation since its advent as a 'discipline' in the late 60s.

Alguns académicos como Cholodenko e Manovich consideram que o estudo de animação seja um campo «super-valorizado» por causa de uma vasta e enorme multidisciplinariedade. Assim, julga-se que a diversidade de animação é inegável hoje em dia. Deve-se ter uma visão larga da animação (Buchan, 2007) e encará-la numa perspectiva híbrida (Tavares, Texeira, & Félix, 2010).

Animação tornou-se sinónimo de «desenho animado», ou *cartoon americano* (Watts, 1997, p. 144), talvez devido a um rato chamado Mickey Mouse, personagem criada pela empresa Walt Disney. Pela primeira vez, a animação encontrou o seu lugar: um sucesso cinematográfico. Segundo Denslow, a definição de «desenho animado» foi destacado por grandes distribuidores e operadores.

In Hollywood, marketing or thinking about a film as animation automatically throws into the sphere of influence of the Walt Disney Company. Disney, and now perhaps Turner's cartoon channel on the cable, control how most audiences define animation. It is the perceived definition of audiences that studios gravitate toward or avoid when they choose whether or not to use the word animation to describe their product (1997, p. 2).

Este subgénero de animação é uma forma de entretenimento proveniente do E.U.A¹⁰ e do Oriente, especialmente do Japão¹¹ - «*what the word 'animation' usually calls to mind when we think of it: entertainment*» (Buchan, 2007, p. 219). Segundo Wells (2011), «*animation is a visual form of communication*». Numa visão abrangente, o domínio da animação é de natureza multidisciplinar, incorporando desenho, ilustração, fotografia, pintura, vídeo, etc.. Por isso, apesar do crescente interesse que a animação tem mostrado nos últimos anos, a sua presença continua a ser pouca quando comparada com outros meios de comunicação. Os dados recolhidos por Pilling (1997), apresentando os artigos ou estudos científicos da animação, prova que o lugar predominante é da área dos *media*, dos estudos da cultura popular e da teoria do Cinema.

¹⁰ Estúdios como a Dreamworks, Pixar e a Disney têm sido responsáveis pela divulgação da animação.

¹¹ Osamu Tezuka, foi considerado o pai da animação japonesa (McCarthy, 2009) Hayao Miyasaki, the Disney of Japan (McCarthy, 2009) e Isao Takahata, fundadores dos estúdios Ghibli.

Charles Solomon, que foi entrevistado no BBC, disse:

Well, animation has a special power to transcend cultural boundaries and is therefore an extreme way of communicating. I've done work for Unicef which has used animation to deal with children's needs. We've learned that animation can cross cultural boundaries in a way that live action cannot.¹²

Apesar de a maior parte das pessoas pensar que a animação é só um tipo de entretenimento, a animação também é uma forma de recordação para os seus espetadores, é um meio de comunicação e é um conjunto de processos ricos em conhecimento e técnicas que se expõem de uma forma simples ao público. *«Sua função principal é o entretenimento, mas, ao entreter e divertir, também ensina, faz adotar concepções e mostra, muitas vezes, maneiras diferentes de entender o mundo»*.¹³

Na China, a animação também toma um lugar específico: a maior parte dos espetadores são crianças, é este o público alvo principal, portanto os espetadores destinados das animações abrange menos faixas etárias.

O efeito da animação na divulgação das culturas atrai a atenção e traz prazer ao espetador ao visualizar aquelas imagens animadas, onde vê figuras simbólicas e gestos que formam e alteram a sua consciência (conhecimento) acerca do mundo.

Como uma arte «plástica», a animação é modificada pelo criador. A animação é um jeito de exibição, *«faz as mudanças e comportamentos de uma personagem ou de um objecto»* (Atkinson, 2009), ou seja, transfere as mensagens da história através das personagens, sendo estas maleáveis e totalmente sujeitas à imaginação do(s) criador(es).

Por um lado, a animação é uma imitação da realidade, faz nascer mundos ficcionais: o mundo animado. *«To my way of thinking, creating animation means creating a fictional world. ... When the audience is watching animation, they are apt to feel either light and cheerful or purified and refreshed»* (Miyazaki, 1996, p. 25). Com o desenvolvimento da tecnologia, a animação foi-se tornando cada vez mais realista, abarcou uma espécie de simulação da realidade (Ibidem). Por outro lado, a animação como um tipo de arte faz um

¹² Consultado em http://edition.cnn.com/chat/transcripts/chartles_solomon_chat.html.

¹³ Mulan: Da Canção Chinesa à Produção da Disney- Possíveis Discurso sobre Gênero e identidade, Carla Silva Machado. p.8

efeito que se afasta da vida real pode confundir os factos, tal como referido por Eisenstein (Eisenstein & Jay, 1988, p. 3):

How much divine omnipotence there is in this! What magic of constructing the world according to one's fantasy and will! A fictitious world. A world of lines and colours which subjugates and alters itself to your command. You tell a mountain: move, and it moves. You tell an octopus: be an elephant, and the octopus becomes an elephant. You tell the Sun: "Stop!" and it stops.

Eisenstein descreveu um efeito metamórfico de animação, devido ao meio de manifestação, a animação é controlada pelo criador, formando o ponto de vista do espetador que observa as coisas, mesmo quando não representa exatas imitações da realidade (Miyazaki, 1996).

Em suma, a animação deriva do latim *anima*, que significa «*em movimento*». É um tipo de comunicação visual, sendo o criador quem faz a ligação com o espetador, por meio da utilização de uma sucessão de imagens, as quais imitam a realidade de uma forma mais criativa, tanto através de personagens com outros elementos da animação, provocando sensações a quem assiste ao desenrolar da história. Ao longo do tempo, o desenho animado tornou-se o sinónimo de animação devido à prosperidade da indústria de produção de animação.

Neste capítulo, conhece-se a animação e o desenho animado. No segundo capítulo, vai-se ver a animação chinesa de século passado e a partir do terceiro capítulo, vão-se analisar as protagonistas de *As aventuras de Jackie Chan*, os efeitos da sucessão da história. Primeiro vai-se abordar o conceito de personagem na animação.

1.2 Personagem

«*Each character has its own shape, personality, features and mannerisms.*» (Preston, 1994)

Para os criadores, o termo "personagem" é composto por diversos aspectos que necessitam de ser pensados: a forma, a personalidade, as características, as ações etc.. O conceito de "personagem" transforma-se na "criação de personagem". Definida e criada pelo criador, a personagem funciona como um elemento fundamental do mundo animado em

particular para o desenvolvimento da(o) história/enredo, primeiro será definida a classificação de personagem na animação e a seguir, a criação de uma personagem.

1.2.1 Classificação de personagem

Como abordado no tópico anterior, a personagem funciona como um elemento fundamental do mundo animado, pode ser um ser humano, um ser vivo, ou uma figura antropomórfica. É o criador quem desenha as personagens, estas ocupam o lugar mais elevado no processo de criação, altura onde lhes são conferidas identidades.

Assim, eclode-se uma relação interativa entre a personagem e o criador. Por um lado, no que diz respeito à influência de criador para a personagem, Brait (1985, p. 10) escreveu: *«as personagens representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção»*; aqui as personagens são fruto da imaginação do criador, das suas experiências, do seu estilo e do seu espírito - *«a personagem como reflexo da pessoa humana»* (Brait, 1985, p. 10). Ou seja, a personagem pode ser um espelho do seu criador, tendo sempre traços que o tornam único e para sempre indubitavelmente obra de quem lhe deu vida. A impossibilidade de separar a presença humana no processo de criação, ainda que se usem tecnologias, torna mesmo um “monstro” (personagem de fantasia) num ser possível de suscitar empatia, compaixão e afeto por parte de quem tem contacto com ele. Este fator confere um sentido de proximidade entre o criador, a personagem e o espetador. As personagens tornam-se mais reais para os espetadores, mesmo estando num mundo animado. São criações que ocupam lugares próximos das pessoas reais ao impelirem-nas a sentir algo em relação à forma como agem, à história que pretendem contar e ultimamente à sua própria existência.

O texto, ou seja, o enredo, é a estrutura de história da animação. Imaginando dois círculos, sendo o círculo maior o mundo animado e dentro deste, um círculo menor que é a personagem. Tudo o que rodeia a personagem é o texto. O texto fornece mais informações à personagem, torna a ficção mais real, potencia a existência da personagem ao permitir que esta se movimente e exista dentro de um contexto.

Um animador supervisor em Toy Story 3 explica-se:

As an animator, you want to build up a certain depth of information that may never be fully explained in the film but will feed into what the audience sees. When the

character moves a certain way, it just feels right. We want to make the characters have a background, so they seem like they're believable. (Solomon, 2010, pp. 27-28)

Por outro lado, relativamente à influência da personagem sobre o criador, a criação da história, incluindo a personagem, requer muita imaginação e conhecimentos do criador, sendo tudo uma representação do universo psicológico deste. Isto foi apontado por Barthes (2011, p. 42): «a personagem, que então não era mais que um nome, o agente da ação, tomou uma consciência psicológica». A personagem toma então uma forma real, é algo que partiu de um conceito abstracto mas que ganha vida, simultaneamente sendo algo irreal porque é fantasia, e real porque é a materialização das ideias do seu criador. Uma personagem, seja ela bem sucedida ou não, tem sempre um impacto na pessoa que a criou, porque foi fruto do seu esforço, da sua dedicação e tem por detrás um propósito desejado por esta.

Gancho (2002, pp. 14-16) classificou três tipos de personagem:

«1) Protagonista: personagem principal que está no centro da ação.

2) Antagonista: personagem que se opõe ao protagonista.

3) Personagens Secundárias: personagens de menos destaque e participação».

Noutro ponto de vista, a romancista E. M. Forster, definiu duas personagens mais complexas em *Aspects of the Novel*: personagens planas e personagens redondas. Personagens planas «são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade. Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa ao leitor». Personagens redondas «são dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano» (Brait, 1985, pp. 40-41). No ano 1998, Gancho definiu mais características de personagens redondas:

1	Físicas	Incluem corpo, voz, gestos, roupas;
2	Psicológicas	Referem-se à personalidade e aos estados de espírito;
3	Sociais	Indicam classe social, profissão, atividades sociais;

4	Ideológicas	Referem-se ao modo de pensar da personagem, sua filosofia de vida, suas opções políticas, sua religião;
5	Morais	Implicam julgamento, isto é, em dizer se a personagem é boa ou má, se é honesta ou desonesta, se é moral ou imoral, de acordo com um determinado ponto de vista.

Quadro 1. Características das "personagens redondas" (Gancho, 2002)

Estas cinco características serão utilizadas no capítulo referente à análise dos três protagonistas do desenho animado *As Aventuras de Jackie Chan*. Candido & Rosenfeld (1976, p. 28) pensaram que o uso de cada personagem tem um objetivo próprio, e por este meio, o criador dirige a atenção, com certas características desta para certas situações, portanto, as três classificações definidas são as seguintes:

1) Personagens referenciais: *são personagens históricas, mitológicas, alegóricas ou sociais que remetem para uma determinada cultura, classe ou hierarquia social (em alguns casos são personagens estereotipadas). Permitem fornecer pistas para um enquadramento da história, possibilitando um rápido reconhecimento da realidade proposta pela narrativa – diegese ("mundo ficcional" paralelo à realidade exterior de quem lê ou vê o "mundo real" ou "vida real")*

2) Personagens *embrayeurs*: *são personagens "âncora" ganhando sentido na sua relação com outros elementos da narrativa, como é o caso, por exemplo de Watson ao lado de Sherlock Holmes.*

3) Personagens anáforas: *são entidades que asseguram a ligação entre diversas funções presentes na narrativa, funcionando ainda como referências organizacionais da narrativa, como o sonho premonitório, a recordação, o flashback, etc.*

Na animação da China, a primeira personagem, a referencial, é a personagem mais comum, especialmente nas animações do século passado. Estas animações serão discutidas nos capítulos seguintes.

1.2.2 Criação de personagem

No capítulo anterior, já se referiu que a animação é uma área multidisciplinar, quanto à criação de uma personagem, é um processo longo e complexo para os criadores, começando pelo *design* de uma personagem feita através das escolhas e opções do criador. Maestri disse o seguinte sobre o *design*:

Design is about making choices, both artistic and technical. It means getting to know your character's personality and then making choices that communicate this personality visually. When designing, you need to make decisions about size, shape, colour, texture, clothing, and many other attributes. (Maestri, 2006, p. 2)

Isto significa que há várias alternativas para o *design* de uma personagem, são imensas as escolhas necessárias para a sua criação. Muitas vezes, não há qualquer história original que sirva de base para a criação de uma personagem. Ela é criada mesmo com uma ideia incerta e duvidosa acerca da história que ela irá contar. A animação da China do século passado é diferente neste aspecto. No livro de Maestri, o texto seguinte, aborda esta diferença: «*When you're working within the constraints of an existing story, form should follow function. Understanding your character's function in the story will help you decide what form it needs to take*» (Maestri, 2006, p. 3).

As animações chinesas do século passado costumavam utilizar uma história já existente como base para a criação das personagens. Uma história que já existe facilita a criação de uma personagem que se tenha em mente, indica a direção para o desenho desta, sendo o primeiro passo determinar a sua função. O que distingue uma personagem de outra é crucial: «*What's the character's age? Personality? Size? How does your character relate to the other characters in the story?*» (Maestri, 2006, p. 3), ou a quem se destina? Esta distinção é abordada na análise dos três protagonistas de *As aventuras de Jackie Chan*, tendo em conta o aspecto cultural.

Wells (2007) apresenta a mesma ideia sobre a definição da função de personagem:

A ideia despoleta um conceito que guia a imaginação e estabelece linhas orientadoras para uma concreta criação da personagem, sendo, para isso, fundamental estabelecer uma coerência entre a representação da personagem e a mensagem que se pretende transmitir.

Assim, para realizar as funções definidas, avança-se para o esboço da personagem. Este esboço é mais fácil relativamente ao protagonista Jackie (Chan), porque ele é uma

pessoa verdadeira, há um arquétipo, só é preciso transformá-lo numa figura animada. Quanto aos outros protagonistas virtuais: o Tio Chan e a Jade Chan, a sua criação foi complexa, sendo necessário responder a perguntas como: «*qual vai ser a participação/papel da personagem? É um herói, um vilão, anti-herói, uma personagem estereotipada* (Isbister, 2006, p. 12), *ou um arquétipo?* (McCloud, 2006, p. 68)». Estas questões ajudaram a moldar as identidades das personagens, definindo a cada um deles um papel específico. Acerca deste processo demorado, Ricketts (2011:20) partilha a sua opinião: «*A character's personality and interests will influence how we choose to design*». O desenho de figuras, em particular humanas, influencia a história, sendo o seu desenho reflexo do objetivo que está na origem da sua existência. Este ponto de vista foi partilhado por Mattesi, 2008, p. ix: «*the main thing about character design is that the character, whether good or evil, must have appeal and tell a story*». No livro de McCloud, ele sublinhou a importância da criação de uma personagem humana «*creating a human being in the mind of the reader is easy. Just a few lines are all it takes and your readers will do the rest. But you want them to see a specific person, with a specific appearance and specific hopes and dreams, that'll take a few extra steps*» (McCloud, 2006, p. 61).

Portanto, para realizar estes objetivos, McCloud dividiu a criação em três aspetos: Vida Interior, Aparência Distinta e Estilo próprio de criador.

1) Vida Interior

É inegável que a vida interior é relativa aos aspetos físicos e psicológicos de uma personagem, cujas funções definidas fazem uma ligação estreita com as outras figuras da história. O que as personagens pensam e a maneira como se movem são fundamentais para a narrativa da animação. «*Characters can evoke subtle aspects of the human through their interactions with one another*» (McCloud, 2006, p. 69); sem as interações entre as personagens, «*your characters aren't going to have much to talk about*». Portanto, este primeiro aspeto oferece a base para a história que se vai desenrolar no futuro.

2) Aparência Distinta

A aparência distinta ajuda os espetadores a distinguir personagens e a terem mais interesse por elas. O criador pode optar por diferentes formas, dar ou omitir alguns elementos específicos a fim de tornar uma personagem mais interessante ou singular na sua animação. Na animação de *As aventuras de Jackie Chan*, há um japonês chamado Tohru com 220kg. Desde o primeiro contacto com esta personagem, não é difícil identificá-la devido aos seus

traços específicos - Tohru é japonês, usa sempre o cabelo preso num estilo tradicional chamado “chonmage” e tem uma barriga saliente que remete para os elementos de um lutador de Sumô. Nas temporadas mais avançadas, surge a sua mãe, e histórias sobre máscaras também indicam que ele é de nacionalidade japonesa. Outra personagem, um inglês chamado Valmont é um milionário extremamente ganancioso, veste-se num fato verde luxuoso e usa sempre um rabo de cavalo, levando sempre consigo uma bengala. O outro vilão da terceira temporada Daolon Wong usa magia negra, sendo arqui-inimigo do tio Chan que usa magia branca. A obscuridade da magia está presente na testa e nas mãos de Daolon Wong. Ele veste uma manta/capa e possui um rosto magro e olhos ferozes que transmitem a ideia de que ele é uma pessoa perigosa e malvada. Na temporada sobre as máscaras do Japão, estas também apresentam traços físicos que revelam a natureza de cada uma. Há uma máscara que se destaca, aparecendo sempre com um rosto vermelho com olhos amarelos, tendo como única fraqueza uma alergia a cebolas. Só no episódio final é que lhe é dado um corpo. É extremamente fácil para os espetadores distinguir os três vilões, não só através do rosto e das roupas, mas também através da personalidade de cada um deles. No mesmo livro referido anteriormente, McCloud partilha uma ideia semelhante (2006, p. 71): «*Deeper differences of face and body truly help readers keep track of your cast, and gives them a unique visual reminder of characters' different personalities*».

3) Estilo próprio de criador

Depois de definir a vida interior e a aparência distinta, o terceiro aspeto é uma ligação muito íntima com o próprio criador; as discrepâncias entre criadores são fáceis de identificar. Tal como os pioneiros chineses, também os criadores usam as artes tradicionais para criar uma personagem ou uma animação ao estilo chinês. Num mundo animado, um convívio de diferentes estilos de personagens vai distrair os espetadores e pode causar uma confusão quando se pretende identificar o estilo de animação. A adoção de um mesmo estilo mantém um ideal de uniformidade e é adequado para facultar uma construção visual coerente para os espetadores.

Este próprio estilo de criador leva uma maneira visual fácil de reconhecer diferenças entre bastantes imagens animadas ou fazer ligação direta da impressão dos espetadores: no coração de espetador já existem uma impressão foi deixada por um desenho anterior, o criador só precisa de continuar usar o mesmo estilo para despertar aquela impressão. Um bom exemplo deve ser o conhecido papel Supermario Brothers da Nintendo; ao longo da

evolução deste jogo eletrônico, a imagem de Mario não sofreu grande mudança, aquele encanador herdou seu boné vermelho, bigode e *bib pants*, nunca sentiu-se exausto na aventura de rasgatar a Princesa Peach.

Ao ver aquelas animações chinesas mais conhecidas, o estilo chinês é tem seu aspeto bastante distinto e atrai mais atenção dos espetadores a si própria.

1.2.3 Postura

Atribuir uma face a uma personagem ajuda a identificá-la mas só isto não é suficiente para lhe dar uma identidade. É necessário dar-lhe um espírito e uma “mente interior” e adicionalmente uma postura, a chamada linguagem do corpo. Esta linguagem pode mostrar o estado de uma personagem, revelando se esta está, por exemplo, num estado de espírito mais positivo ou negativo sem ser necessário recorrer a outras fontes como, por exemplo, a linguagem verbal. Wayne Harris destacou esta ideia numa entrevista:

I think a character's posture can tell you a lot about them. A moody, depressed character will have really negative body language. An appealing, heroic, leading character will have a really positive, confident stance: legs wide apart, and looking upwards. Small details can help as well here, be it glasses, facial hair, a particular sort of watch or even something like spots. (Harris, 2010, p.47)

Uma pessoa com auto-confiança geralmente irá levantar sempre a sua cabeça e andar com passos determinados e quase que “alegres” nas cenas, quando está deprimida, mantém a cabeça cabisbaixa e reflecte acerca das coisas que o afligem. Esta forma de expressão, pode dar informação aos espetadores de uma forma inconsciente. Beckerman (2003, p. 101) aponta que «*Characters are not what they look like, but the way they move*». Esta afirmação aborda só uma parte do impacto que a linguagem corporal tem nos espetadores. Tanto o aspeto físico como a linguagem corporal estão profundamente interligados. O corpo desenhado é a base para o movimento, cujas particularidades vão ajudar ou restringir a personagem a mover-se. Estas particularidades têm, por vezes, efeitos humorísticos e interessantes para a animação. Na série de animação *Tom and Jerry*, Tom é um gato, cujo talento é apanhar ratos, ele consegue conduzir um avião, tocar o piano, caçar e fumar e até, num duelo com o outro protagonista Jerry, até usar uma espada. Nesta série

de animação em específico, a única coisa que Tom não faz bem é conseguir derrotar o Jerry. Apesar de ter tentado de inúmeras maneiras, com a ajuda de diversos instrumentos, no final de cada episódio, Jerry ou outros gatos acabam por vencer as tentativas de Tom ou então tanto ele como o Jerry ficam numa espécie de empate. Tom é um gato que possui um corpo extremamente maleável, os criadores fazem muitas cenas onde o corpo dele é repetitivamente deformado, exemplo disto são as cenas onde a cabeça dele fica presa em recipientes de diversas formas. Apesar do seu objetivo principal ser o de triunfar sobre Jerry, Tom é um gato que tem um coração compassivo/solidário. Isto vê-se em cenas como a em que, depois de uma luta, ele obriga Jerry a sair de casa num dia de inverno e começa a imaginar que Jerry irá morrer por causa do nevão. Este facto mexe com a sua consciência e vai à procura do Jerry. O que ele sente é visível no corpo todo dele, sendo a sua linguagem corporal importante para se perceber o que ele está a pensar e quais são os seus passos seguintes. Este tipo de atenção cabe aos criadores, que têm que criar estes gestos detalhadamente de forma a obterem uma personagem com sucesso e transmitirem os aspetos interiores da personagem nos seus gestos, movimentos e atitudes.

1.2.4 Estereótipo

Depois de analisar os aspetos gráficos na criação de uma personagem, torna-se necessário abordar um conceito que está muitas vezes presente – o estereótipo. Um estereótipo é uma maneira de apresentar uma ideia sobre um objeto desconhecido/não familiar, dando uma determinada impressão sobre aquele objeto, podendo esta ser positiva ou negativa. Este objeto é apresentado de uma forma fixa, fazendo com que as pessoas que não têm nenhuma outra forma de ter contacto ou conhecimento sobre este mesmo objeto, fiquem somente com esta concepção nas suas mentes. Segundo Isbister (2006, p. 13), o estereótipo tem um bom efeito, sendo uma forma eficiente de avaliar alguma coisa: «*they help people make quick assessments*». Ele argumenta que permite poupar tempo: «*The unconscious process of comparing what is seen with the prototype already in the mind and then using matches to make assumptions about the person, saves time and effort*». Basicamente ele crê que é uma maneira económica para descrever e definir a personagem para os espetadores, tornando-a mais aceitável e mais próxima de uma pessoa real para os

espetadores. É um processo inconsciente de identificação da personagem, este é o efeito positivo do estereótipo. Para o estereótipo surtir efeito, deve haver primeiramente uma espécie de protótipo na mente dos espetadores que possa ser confirmada como sendo verdadeira ao verem o elemento que é estereotipado. *«To the extent that you made any judgement about these images, you made it based in stereotypes – schemas or prototype in your memory that associate a pattern of cues with a typical set of qualities in a person. These cues can include dress, build, posture, grooming, age, gender, race, style of speaking and moving»* (2006, p. 12).

Portanto, mesmo antes de uma personagem se movimentar ou falar nas cenas, os espetadores já a identificaram, rotularam-na e pensaram no tipo de capacidades que deve possuir, por exemplo uma personagem que se veste com um fato de treino com cores e o emblema de um clube de futebol deverá ser um jogador, um jovem que usa óculos de grande dimensão e graduação é inteligente, uma pessoa asiática deve fazer artes marciais todos os dias, etc.. O estereótipo oferece uma maneira económica de identificar pessoas, ajuda os espetadores a compreender uma personagem, ficando esta impressão gravada no inconsciente.

«Um estereótipo de autoridade enraizado ao longo dos séculos nas sociedades» (Almeida & Ribeiro, 2001, p. 27). Na sociedade, qualquer aspeto pode servir como um ponto de partida para a criação de um estereótipo. Aspetos como a profissão, o rosto, olhos pequenos, o penteado, o estado higiénico, roupas, a idade, o género, a raça e até a língua ou postura podem ser elementos que compõem um estereótipo. Os espetadores não precisam de uma educação formal para receberem esta mensagem, o estereótipo é adquirido como uma forma natural para descrever um objeto. As personagens são vistas como sendo mais credíveis e mais reconhecíveis para o público.

Capítulo II - História de animação da China

Os filmes da China atraíram a atenção das audiências ocidentais para as obras de Fifth Generation Directors, por exemplo, Zhang Yimou, Tian Zhuangzhuang e Chen Kaige, que agora são Sixth Generation Directors. Eles adquiriram uma notoriedade internacional ao ganhar prémios com os seus trabalhos. De facto, a animação da China recebeu muitas honras pelas suas obras desde 1956 a 1999. A história da animação chinesa começou com os filmes de animação no século XX, com os esforços de *Wan Brothers* (Wan irmãos). Desde a década de 1920 que Wan Laiming (1899-1997), Wan Guchan (1899-1995), Wan Chaochen (1906-1992) e Wan Dihuan (1907-), os animadores pioneiros da China, começaram a experimentar as tecnologias animadas. Naquela altura, o filmmaking era uma coisa muito recente e os irmãos só o podiam estudar através da imitação. Fizeram a primeira longa-metragem de animação da China, *Da Nao Hua Shi* (Uproar in an Art Studio, 1926). Continuaram a estudar as tecnologias dos E.U.A, da ex-União Soviética, e da Europa de Leste. *Wan Brothers* (Wan irmãos) foram a inspiração para o desenvolvimento de animação ao estilo chinês. A segunda longa-metragem foi *Tie Shan Gong Zhu*¹⁴ (Princess Iron-Fan), um *spin-off* de um romance mitológico chamado *Xi You Ji* (Jornada ao Oeste) produzido por um escritor chinês. Não só a literatura chinesa, como também a arte chinesa e a lírica influenciou um artista japonês, Osamu Tezuka, a criar a longa-metragem de animação *Tetsuwan Atom* (Astro Boy). Osamu Tezuka revelou que Wan Laiming foi a sua inspiração.



Fig 2. *Tie Shan Gong Zhu* (Princess Iron-Fan)¹⁵

¹⁴ Ninety-seven hundred feet in length and 80 minutes in running time, the film took more than 200 artists and 16 months to finish. It was produced by Xinhua Film and was introduced to Japan and Southeast Asian countries where the audiences were immensely fascinated.

¹⁵ Proveniente de <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Princessironfan.jpg>

48. A produção de animação foi suspensa devido à guerra durante alguns anos até 1949, ano no qual foi fundada a República Popular da China. Os animadores reuniram-se no Changchun Film Studio, tendo mais tarde o nome Shanghai Animated Film Studio. Wan Laiping fez parte deste grupo que se esforçou por criar novas animações. Este período do final dos anos 50 e do início dos anos 60 foi considerado a primeira onda da animação da China e o nascimento de *Jiao'ao De Jiang Jun* (The Conceited General), produzido em 1956, destacou-se pelo estilo próprio de uma animação da China, diferente das produzidas nos E.U.A, na ex-União Soviética e na Europa do Leste.



Fig 3. *Jiao'ao De Jiang Jun* (The Conceited General)¹⁶

Na Revolução Cultural Chinesa (1966-1976), a produção de animação foi novamente forçada a suspender os seus trabalhos e a década após 1979 foi considerada o segundo renascimento da animação chinesa. Nesta altura, *Jin Hou Xiang Yao* (The Golden King Conquers the Evil), *Ne Zha Nao Hai* (Ne Zha Conquers the Dragon King), *Tian Shu Qi Tan* (Secrets of the Heavenly) foram criadas, e outras como *Jiu Se Lu* (Deer's Bell), *Yu Bang Xiang Zheng* (Snipe-Clam Grapple) e *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water) foram criadas com técnicas de aguarela.

De 1956 a 1999, foram 47 os filmes que receberam prémios nos diversos festivais de cinema, sendo o estilo chinês o que distinguiu estes filmes dos demais.¹⁷ Um comentador chinês Lu Lu disse: «*The great success of Chinese animation rests primarily on its*

¹⁶ Proveniente de <http://movie.mtime.com/44290/>.

¹⁷ Entre os filmes com prémios, só um recebeu prémio no ano de 1999, os restantes receberam antes do ano 1993.

exploration of nationality».¹⁸ Como sinal do sucesso da animação chinesa, foi criado o Chinese School of Animation, que se prendeu à estética chinesa na animação.

Neste secção fez-se uma retrospectiva da animação chinesa para revelar as suas características, que fizeram com que certas animações alcançassem uma notoriedade mundial. Um assunto muito comum na animação chinesa é a adaptação de mitos e lendas, formando-se no núcleo da criação da animação através de artes chinesas tradicionais, apresentadas nos tópicos seguintes.

2.1 Forma de arte

A maior parte da animação chinesa manifesta-se através de artes antigas chinesas como, por exemplo, *Jian Zhi* (papercutting), *Pi Ying Xi* (teatro de sombras), *Mu Ou Xi* (teatro de fantoches), e pintura com tinta, sendo um tipo de *Shui Mo Hua* (aguarela chinesa).¹⁹

Jian Zhi (papercutting) é uma arte que usa papel para fazer desenhos, e *Pi Ying Xi* (teatro de sombras) é uma arte bastante antiga de contar histórias exibida à noite. Bonecos de sombra são utilizados para fazer movimentos num quadro branco com uma luz, as pessoas que controlam os bonecos situam-se ou ficam sentadas atrás do quadro, cantando enquanto fazem com que os bonecos executem diversas ações como andar, dançar, lutar, acenar com a cabeça e rir. Frequentemente há outra pessoa a tocar *Chang Mian* (tocar instrumentos), *Chang Mian* (tocar instrumentos) usa dois tipos de sonoridade: *Wen Chang* (melodia) e *Wu Chang* (Bateria).

Todos os bonecos são feitos à mão, fabricados de couros de animais e esculpidos à faca para terem pormenores delicados. Na terra natal da autora, LuoChuan,²⁰ da cidade Yan'na da província Shaanxi, num museu folclórico, ainda há bonecos de sombra bem

¹⁸ Lu, Lu. "DuiHua: Zhonguo Donghua Dianying de Kunhuo he Jietuo (Dialogue: the Quandary and Breakaway of Chinese Animation Film)." *Dianying Yishu* (Film Art). 1989.

¹⁹ Segundo o texto de Daisy Yan Du, na parte *Reanimation: the Wan Brothers's return to Shanghai and the rise of the National Style*, indica que «*the Wan Brothers no longer worked together. Rather, each was in charge of a specific type of animation. Wan Laiming mainly worked on cell animation; Wan Guchan worked on papercutting animation; Wan Chaochen on puppet animation.*» (Daisy, 2017, p. 154)

²⁰ Introdução de teatro de sombra de LuoChuan em chinês.
http://www.lcdqw.cn/l2_11/201405/t20140510_450117.htm

preservados. No século passado, uma delegação chinesa foi convidada para França a fim de divulgar esta arte para novas audiências.²¹



Fig 4. *Wen Chang* (melodia)²²



Fig 5. *Wu Chang* (bateria)²³

Na animação *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* (Pisey Eats Watermelon) do ano 1958, um spin-off de mais um exerto do romance *Xi You Ji* ²⁴ (Jornada ao Oeste), apresentou-se a "hibridação" das artes de *Jian Zhi* (papercutting) e de *Mu Ou Xi* (teatro de sombras). O filme começa pelo desenho da personagem de *Zhu Ba Jie* (Pisey): duas mãos hábeis usam uma tesoura para criar a personagem ao cortar os papéis e juntá-los. O resultado é uma figura com uma cabeça suína e um corpo humano gordo: *Zhu Ba Jie* (Pisey). Outra personagem chamado *Tang San Zang* (Tripitaka) e os seus três discípulos (sendo Pisey um deles) caminham ao calor no mês de Junho. Um dos outros discípulos, *Mei Hou Wang* (Rei Macaco) e *Zhu Ba Jie* (Pisey) vão procurar comida enquanto Mestre *Tang San Zang* (Tripitaka) e o terceiro discípulo, *Sha Seng* (Sandy) descansam num templo. Ao sair do templo, *Zhu Ba Jie* (Pisey) sente o calor e só quer descansar à sombra, portanto ele finge ter dores de barriga. Enquanto *Mei Hou Wang* (Rei Macaco) procura comida sozinho, *Zhu Ba Jie* (Pisey) descobre uma melância suculenta, corta-a em quatro partes e come uma parte. Inicialmente, ele pensou em dividir o resto da melância com *Shi Fu* (Mestre)²⁵ e os dois outros discípulos. *Zhu Ba Jie* (Pisey) acaba no entanto, por comer a melância inteira e a ação egoísta dele é

²¹ Consultado a fonte desta notícia em Chinês http://www.yadqw.cn/fjms/lcx/201202/t20120215_364591.htm

²² Proveniente de http://www.china.com.cn/culture/zhuanti/zgpyx/content_16984545.htm

²³ Proveniente de http://www.china.com.cn/culture/zhuanti/zgpyx/content_16984545_2.htm

²⁴ Na peregrinação do monge *Tang San Zang* (Tripitaka) para a Índia, *Mei Hou Wang* (Rei Macaco), *Zhu Ba Jie* (Pisey) e *Sha Seng* (Sandy) são os três discípulos que protegem *Tang San Zang* Tripitaka para que busque sutras sagradas do budismo.

²⁵ Título respeitado que os discípulos usam para admirarem *Tang San Zang* (Tripitaka).

vista por *Mei Hou Wang* (Rei Macaco). Este faz com que *Zhu Ba Jie* (Pisey) escorregue nas cascas da melância e volta para o templo. O surgimento de *Pisey Eats Watermelon*, foi mais uma série de animação com uma forma de arte tradicional/chinesa, tal como *Jian Zhi* (papercutting) e *Mu Ou Xi* (teatro de sombras), que desenvolveu este estilo próprio, fazendo-o tomar proporções cada vez mais maduras e sofisticadas.

Mu Ou Xi (teatro de Sombras) também é uma arte popular cujos bonecos assemelham-se a diferentes tipos de pessoas ou animais. É a forma mais antiga de teatro na China, existe há mais de 2000 anos e tem como função uma performance usando dois tipos de fantoches: o fantoche de argila e a marioneta. A marioneta é o tipo de fantoche mais conhecido, usam-se fios e uma haste para controlar os membros dos bonecos e para fazer a cabeça e a cara esticar, torcer ou ainda mexer os olhos e a boca. As pessoas que manipulam os fantoches são os bonequeiros, eles movem os bonecos de acordo com a função destinada/pretendida de cada um. Os criadores de animação chineses não só herdaram as artes tradicionais dos seus ancestradores, como também aprenderam com a concorrência estrangeira. Um diretor Jin Xi, do Shanghai Art Studio tirou um mestrado em animação de teatro de fantoche na Czechoslovakia durante o período de 1950.



Fig 6. *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* (Pisey Eats Watermelon)

Uma série de Stop Motion: As histórias de Afanti, com quinze episódios, incorporou uma figura de renome da Ásia Central e do Sudoeste Asiático, usando a arte de *Mu Ou Xi* (teatro de fantoche). O nome *Afanti* significa professor, pessoa erudita. Afanti ajuda os pobres a resisitir a pessoas gananciosas, ele é um símbolo de justiça, veste-se sempre com um Doppa (um chapéu, cujo nome em inglês é *round skullcap*), montado num burro tendo a cara e o corpo sempre virado para trás.



Fig 7. Stop Motion: As histórias de Afanti²⁶ **Fig 8.** *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?)²⁷

Outra «*high-brow*» arte tradicional, de combinação de tinta e pincel é *Shui Mo Hua* (aguarela chinesa), é mais arte para animar. A primeira tentativa foi *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?). A história conta como uns bebés girinos procuraram a mãe deles. Depois de ouvirem dois camarões descreverem uma característica da mãe deles - olhos grandes - eles começaram o percurso. Primeiro, encontraram um peixe-dourado, este tinha olhos grandes mas não era a mãe dos girinos. O peixe-dourado disse-lhes que a mãe devia

²⁶ Proveniente de

https://www.google.pt/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fa4.att.hudong.com%2F30%2F61%2F01300000329092123995615668956_s.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.baike.com%2Fwiki%2F%25E9%2598%25BF%25E5%2587%25A1%25E6%258F%2590%25E7%259A%2584%25E6%2595%2585%25E4%25BA%258B&docid=gvZt1MPnKO4FKM&tbnid=yM00gTz-eWC40M%3A&vet=10ahUKEwiO1OT3o4TXAhWFtRQKHRvjAMwQMwgmKAAwAA..i&w=279&h=300&safe=active&bih=613&biw=1366&q=%E9%98%BF%E5%87%A1%E6%8F%90%E7%9A%84%E6%95%85%E4%BA%8B&ved=0ahUKEwiO1OT3o4TXAhWFtRQKHRvjAMwQMwgmKAAwAA&iact=mrc&uact=8

²⁷ Proveniente de <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTnm0dIRxjl-ZeqdXM17FWwTMIBjQcklNyK1LcQ4C1iw9fvsy2>

ter uma barriga branca e eles partiram novamente à busca dela até encontrarem um caranguejo com uma barriga branca. O caranguejo informou-lhe que um sapo possui quatro patas, levando os girinos a descobrirem uma família de tartarugas. No final, depararam-se com um peixe-gato, pensando que este fosse a mãe deles. Quando o peixe-gato abre a boca para os engolir, a mãe verdadeira, uma sapa aparece e luta contra o peixe com sucesso. Os girinos têm uma vida feliz com a mãe e mais tarde, transformam-se em sapos iguais à mãe, tendo olhos grandes, barrigas de cor branca e quatro patas.

No ano 1964, o filme *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?) recebeu o prémio da Cannes International Film Festival. A história original foi adaptada de um conto de fadas com o mesmo nome, sendo a criação de imagem elaborada por Fang Huizhen e Sheng Lude, inspirados pela obra de um pintor chinês Qi Bai Shi²⁸. Depois de *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?), *Mu Di* (Buffalo Boy and the Flute) do ano 1963 e *Lu Ling* (Deer bell) do ano 1982 contribuíram para realizar o sonho de «*make our national art of brush and ink painting move*»²⁹, e o nascimento de *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water) no ano 1988, marcou o nível de animação da China com um estilo tradicional, atingindo o ponto mais alto.



Fig 9. *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water)³⁰

²⁸ Qi Bai Shi foi um dos maiores e mais celebrados pintores chineses, ele foi identificado com a pintura tradicional chinesa.

²⁹ Yan and Suo, A History of Chinese Animation Film, 66. Vice-Premiere Chen Yi, visitou o Shanghai Art Film Studio no ano 1960 e disse «it will be great if you can animate the paintings of our brush painting master Qi Bai Shi».

³⁰ Proveniente de

<https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi.ytimg.com%2Fvi%2FMuCdZCN3UdI%2Fhqdefault.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DMuCdZCN3UdI&docid=wohCf-EHk03zvM&tbnid=Oz5LRXCtj8OOFM%3A&vet=10ahUKEwi5xsbJpYTXAhWGSBQKHU70B00QMwgvKAKwCQ..i&w=480&h=360&safe=active&bih=613&biw=1366&q=Feelings%20from%20Mountain%20and%20Water&ved=0ahUKEwi5xsbJpYTXAhWGSBQKHU70B00QMwgvKAKwCQ&iact=mrc&uact=8>

A imagem estética da animação chinesa, com as suas linhas ligeiras, traz um tato leve e suave, conferindo uma emoção de tristeza bonita que vai desaparecendo no ecrã. Ao contrário de uma narração franca e direta, este estilo revela uma beleza que se expõe de uma forma aberta, dando lugar aos espetadores para usarem a imaginação. Isto atraiu a atenção de espetadores tanto nacionais como internacionais e ainda hoje as pessoas se admiram com a beleza da obra, considerando-a como sendo pioneira deste estilo, uma verdadeira obra de qualidade.

2.2 Tipo de história

Podemos notar que a animação chinesa primitiva usava os contos de fadas, lendas antigas, mitos, folclore e História. Por exemplo, o romance mitológico *Xi You Ji* (Jornada ao Oeste), escrito por Wu Cheng'en, serviu de inspiração a animadores, não apenas chineses, como japoneses e coreanos. Esta animação requereu uma percepção do romance como um suporte para crianças, para poder transmitir informações instrutivas e sentidos ideológicos.

Na animação *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* (Pisey Eats Watermelon), *Zhu Ba Jie* é uma combinação de uma cabeça suína e o corpo humano. Ele é uma personagem que gosta muito de comer, prefere descansar em vez de trabalhar e é obviamente uma pessoa egoísta e cobiçosa. Na mente dos espetadores as pessoas egoístas e cobiçosas serão castigadas, como se verificou com *Zhu Ba Jie* (Pisey) ao escorregar nas cascas da melância. Em Stop Motion: As Histórias de Afanti, há uma convergência entre contos tradicionais multi-étnicos. Ele é uma pessoa erudita, e a animação encoraja as crianças a esforçarem-se nos estudos para saberem mais e ajudar os outros.

Quanto à *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?), ao longo da aventura dos bebés girinos, os espetadores (principalmente crianças) podem ficar a conhecer a relação entre o sapo e o girino e conhecer gradualmente as características de um sapo ao distingui-lo dos demais seres vivos. Li conta a mesma coisa no seu trabalho *Animating Science and Technology: From Little tadpoles to the Space Monkey (1950s-1980s)*:

The film shows how a mother frog temporarily abandons her egg clutch after laying many eggs in the water; she will not return to this site until after her eggs have

hatched into tadpoles. However, before the mother frog returns, the school of little tadpoles sets out to look for their mother. The plot development is advanced through a series of misunderstandings. They learn that their mother has two big eyes, a white belly and four legs. Consequently, they mistake a goldfish for their mother on account of the goldfish's big eyes; they confuse a crab for their mother on account of the crab's white belly; they mistake a turtle for their mother on account of its four legs; and they confuse a catfish with their mother due to its resemblance to a tadpole. When they finally find their mother, they ask her why they do not resemble her. The mother tells them they will look like her only after they have grown up.

Kiu-Wai partilha uma opinião sobre o aspeto tecnológico do *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?) (Chu, 2015, p. 115), referindo-se a «*revitalized traditional aesthetics in innovative ways*» através de «*successfully fusing classical painting techniques with animated motion pictures ... and presenting [silver-screen versions of the life-like actions] of ink-painted fish, shrimps, crabs, tadpoles, frogs, and other water creatures*».

2.3 Estética

Um aspeto que destaca a animação chinesa dos seus concorrentes é a maneira narrativa de contar uma história. A estética da animação chinesa usa não só as artes tradicionais, como também demonstra a maneira própria do Oriente. O comentário de Le Monde sobre a animação *Da Nao Tian Gong* (Havoc in Heaven): «*It not only possesses the beauty of general Disney works, but also exhibits an aesthetics that Disney can never achieve - it is a total embodiment of Chinese traditional art style*»³¹, demonstra que é necessário discutir esta maneira distinta de narração das animações e artes tradicionais para se conhecer mais sobre a animação da China. O nome desta forma narrativa é *Xie Yi* em chinês. *Xie Yi* dedica-se à transmissão da ideia e do espírito, sendo que nem tudo precisa de ser inteiramente desenhado ou exposto. A intenção fulcral é a ideia e o espírito. Em *Shui Mo Hua* (aguarela chinesa), a tinta preta não é uma cor fácil para dominar ao pintar. É utilizada na produção de obras de arte e é preparada a partir de uma barra de tinta sólida e água. Desta maneira, a tinta pode ter cinco formas: *Gan* (Seca), *Shi* (Aguada), *Dan* (Ligeira), *Nong* (Espessa) e *Hei*

³¹ Citado da narração de Wan Laiming.

(Preta). É necessário analisar uma pintura simples de Qi Bai Shi para que se entenda a estética do *Xie Yi* e a variação abundante da tinta.

Xie Yi é uma maneira de retratar a realidade pela essência abstrata, esta pintura em particular é relativa a *Hu Lu* (Cabaças), uma planta cultivada no mundo, cujo tom sinfónico em chinês significa *Fu* (Fortuna) e *Lu* (Prosperidade).



Fig 10. Cabaças - Qi Bai Shi³²



Fig 11. Cabaças - Qi Bai Shi³³

As três tintas usadas nesta pintura são: Shi (aguada), Nong (espessa) e Hei (preta). A tinta aguada foi usada para desenhar as folhas das cabaças, para dar a ideia de que estas estão cheias de vida, embora estejam pintadas de preto. Vendo os traços longos de tinta aguada, pode-se notar a seiva (água de cor aguada) a deslizar no papel, ficando a cor cada vez mais ligeira, até ao fundo das folhas. Quanto à tinta espessa, as cabaças dependem das videiras enroscam-se nelas, estando estas pintadas num traço de tinta espessa. Para desenhar os ramos da vidieira, o artista pintou traços finos, curvos e interlaçados com a tinta preta, parece que a tinta não foi a suficiente para nutrir a planta, marcando a rigidez e madureza da fruta. As cabaças, de cor laranja e amarela, não têm uma forma normal como o que vemos na vida

³² Proveniente de http://fansart.com/article_2371/guohua_hulu.html

³³ Proveniente de

<https://imgsa.baidu.com/baike/c0%3Dbaike80%2C5%2C5%2C80%2C26/sign=3f5043181bd8bc3ed2050e98e3e2cd7b/86d6277f9e2f07087be9dc22eb24b899a901f220.jpg>

real, têm uma aparência deformada: a parte superior definhou, enquanto que a parte inferior expandiu. Assim vê-se duas cabaças deformadas e pesadas que trazem sorte para as pessoas.

Nesta pintura, apesar de as folhas e frutas não terem qualquer linha externa, grossa ou fina em lugares específicos, podemos ver o sentido da pintura. Literalmente é uma pintura de cabaças mas vendo-a na perspectiva da cultura chinesa, afastando-se da cabaça natural, há um desejo da parte do pintor de haver um bom futuro, desejo este retratado pela forma invulgar das cabaças.

Xie Yi é fortemente influenciado pelas tradições filosóficas chinesas, o Daoismo, o Confucionismo e o Budismo. O *Xie Yi* herda a ótica distinta da apreciação da estética natural. o conceito de Daoismo explica que todas as coisas do mundo originaram de Dao, cujo sentido literal é *caminho*, *via* ou *princípio*. O Dao aponta a importância da coexistência pacífica entre o ser humano e a natureza, o ser humano torna-se numa parte da natureza para manter a harmonia eternamente. Ao pintar, os pintores precisam de captar o *Qi*, uma vitalidade ou energia que está dentro do corpo das coisas, e por este meio, os pintores desenham as características do objeto, apesar de abandonaram/deturparem a sua configuração exterior.

Uma citação popular sobre Dao: «*O Dao do qual se pode discorrer não é o eterno Dao*»³⁴ aponta para a estética da arte chinesa: a propriedade aberta, o sentido surge no «vazio». Uma frase simples de um poeta Liu Yuxi, que morou na dinastia Tang aponta o mesmo sentido *Jing Sheng Yu Xiang Wai* (*A estética e o espírito existem fora da configuração da paisagem (ou do objeto)*). A diferença marcante na arte chinesa, especialmente entre a pintura chinesa e a pintura ocidental, é o facto de não prestar atenção à luz, à cor, à dimensionalidade e ao espaço. Tem como propósito incorporar o espírito e a estética às “escondidas”, sendo preciso passar do que está diretamente à vista para perceber o significado que está na base da pintura. *Zhen* (Realidade interior) é mais importante do que *Xing* (a configuração exterior), os conteúdos vazios são reservados para a imaginação das audiências, através da qual constroem uma ligação entre a substância existente e o vazio.

As cenas na animação *San Ge He Shang* (Three Monks) revelam bem esta forma de expressão e retratam um ditado, contando uma história engraçada: um monge foi buscar água, dois monges carregam água juntos, mas três monges não têm água para beberem, por fim,

³⁴ Tao Te Jing (Capítulo I), Lao Zi.

com esta situação e a sua solução – partilharem a água entre todos, e transmite-se uma lição simples, mas poderosa: trabalhando unidos, não há qualquer problema que seja irresolúvel.

Os criadores usaram traços pretos para desenhar a configuração dos três monges, e pintaram-nos com cores na lona. O mongezinho chegou primeiro ao templo, transportando uma vara com dois baldes em cada ponta, colocando-a nos ombros de modo a poder recolher água. O mongezinho é colocado sobre um fundo vazio, caminhando. O movimento de fundo indica que ele caminha na direção oposta através das paisagens e de pedras. No que respeito ao terceiro monge gordo, ele atravessa o rio descalço. O uso de algumas linhas onduladas e peixes a saltarem atrás dele indicam aos espetadores que ele está a brincar no rio. Relativamente ao tempo, há a ausência de decoração insignificante, e não há uma narrativa detalhada sobre a subida dos monges até ao templo, viraram-se duas ou três vezes até chegarem ao templo sóbrio. Não há paredes nem janelas desenhadas, apenas uma estátua de *Guan Yin* com um vaso em cima de uma mesa rodeado de velas e sanefa.

Relativamente à expressão facial de *Guan Yin*, esta muda conforme as ações dos monges. Ela ficou contente com a diligência dos mongezinho ao colocar água no vaso dela. Porém, assim que ele se tornou mais preguiçoso, a expressão dela mudou para uma de cara-fechada. A comunicação entre os monges não é feita através de diálogos, mas sim através das suas expressões faciais acompanhadas pela alteração da música³⁵ de fundo, criando assim o desenvolvimento da história. Um rato travesso e antropomórfico atua, acompanhado pela música, atrapalhando os monges quando batiam em *Mu Yu* (wooden fish) e rodendo a vela, ação que despoleta o clímax da animação - um incêndio. Mesmo de uma forma muda, estando todas as personagens em silêncio, desprovidas de voz, a animação é capaz de narrar com sucesso o conteúdo da história sem necessitar de utilizar muitos recursos.

³⁵ A música de Three Monks criada antes da animação, e a estrutura da animação foi muito influenciada pela música, consultado em <http://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E4%B8%AA%E5%92%8C%E5%B0%9A/2830907>, idioma chinês.



Fig 12. *San Ge He Shang* (Three Monks)³⁶

A animação *San Ge He Shang* (Three Monks) é um bom exemplo de *Xie Yi*, sendo que na forma narrativa e de animação, é um meio de divulgação da arte tradicional chinesa. Não se pode considerar *Xie Yi* como um ideal contrário à realidade com o objetivo de estar além desta, afastado do que é real. Esta ideia está incorrecta, verificável até pela forma como a animação *San Ge He Shang* (Three Monks) termina. Depois do fogo se ter ateado, os três monges, face à situação, apercebem-se da importância da água. Dividem a tarefa de recolher a água em três: um monge desloca-se ao rio e recolha a água num balde, o segundo monge usa uma polia com uma corda amarrada a um balde para retirá-la do monge e o terceiro deita a água num recipiente para guardar. Na animação, o *Xie Yi* está justaposto à realidade, origina da realidade, deforma-se adequadamente, e volta para a realidade: provocando efeitos positivos sobre as audiências.

Esta maneira específica da animar foi considerada um aspeto para se distinguir a animação chinesa das animações dos outros países, portanto, as audiência e críticas também reconheceram o estilo ou a estética chineses por essa maneira, que nós dizemos é um traço

³⁶ Proveniente de

<https://www.google.pt/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fi1.hoopchina.com.cn%2Fblogfile%2F201104%2F26%2F130380734050362.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fblog.renren.com%2Fshare%2F319126033%2F6365147139&docid=VnlMsCBUzxH0jM&tbnid=zoNW4-EfKr9SwM%3A&vet=10ahUKEwiR95rkp4TXAhWDtBQKHRAeB6IQMwhoKDgwOA.i&w=600&h=612&safe=active&bih=613&biw=1366&q=%E4%B8%89%E4%B8%AA%E5%92%8C%E5%B0%9A&ved=0ahUKEwiR95rkp4TXAhWDtBQKHRAeB6IQMwhoKDgwOA&iact=mr&uact=8>

de *the National Style*³⁷ (estilo nacional em português). Entre as animações exemplares, pode-se apreciar o facto de todas permitirem aos criadores tecerem um mundo combinado da imaginação e da realidade. Os meios técnicos facilitam a forma como se demonstra a história que se quer contar, usando uma espécie de metamorfose especializada. Na *San Ge He Shang* (Three Monks), a história foi adotada por uma maneira que se assemelha à das histórias de quadrinhos.³⁸ O «estilo nacional» da animação chinesa é uma fusão de tradição e modernidade.

Não há dúvida de que o conto chinês e a arte chinesa, tanto na animação como nos filmes, são símbolos chineses, podendo ser considerados como sendo simultaneamente uma preservação e reinvenção da cultura. Isto vê-se claramente na animação, pois esta encarna e racionaliza os métodos tradicionais da cultura.

Esta crítica de Tom Gunning acerca de «*early American cinema and cinema attraction*»: «*To summarize, the cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle ... that is, of interest in itself*»³⁹ transmite a mesma ideia da função da animação chinesa do século passado.

Foi graças aos esforços dos pioneiros chineses que a localização da animação na China perdurou, depende da cultura local, cujas características são, para os outros povos, sempre exóticas, distintas, não só no que diz respeito ao método usado, mas também no que diz respeito à própria forma que a animação toma.

2.4 Tema

A partir do tipo de história, com a ajuda das animações anteriores, pode-se saber que a base ou o método da animação chinesa foram adaptados dos contos de fadas, de lendas

³⁷ No texto *Suspended animation: The Wan Brothers and the (In)animate mainland-HongKong Encounter, 1947-1956* (Daisy, 2017, p. 154), diz que «*In the late 1950s and early 1960s, the Shanghai Animation Film Studio promoted the National Style in animated filmmaking. Animators were encouraged to draw inspiration from traditional Chinese art, literature, and culture to construct a distinct Chinese identity in animated films.*

»
³⁸ A maior parte dos criadores da animação chinesa de século passado foram caricaturistas. A Da, foi o director de *San Ge He Shang* (Three Monks), antes de criação da animação ele participou no negócio de animação.

³⁹ Gunning, Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectators and the Avant-Garde." In Elsaesser with Barker, eds. *Early Cinema*, 56-62.

antigas, mitos, folclore e da História. A animação baseou-se na história popular e simples e usou a forma de arte tradicional para ser compreendida facilmente. São estes traços que permitem identificar uma animação como sendo chinesa. Usa um estilo mais superficial, dispõe de aspetos simples e de uma estética despida de grandes cenários, contando assim uma história, exibindo esta de uma maneira animada para transmitir lições e sabedoria, normalmente a crianças. Na animação *Zhu Ba Jie Chi Xi Gua* (Pisey Eats Watermelon), o interesseiro *Zhu Ba Jie* (Pisey) escorregou nas cascas que ele comeu, porém na verdade, sabe-se que foi *Mei Hou Wang* (Rei Macaco) quem teceu uma intriga usando magia para o castigar. Em *Stop Motion: As histórias de Afanti*, o lado mau nunca triunfa sobre o lado bom com os saberes de Afanti. Quanto ao *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?) cada vez que encontraram um transeunte, os bebés girinos só recolheram um aspeto das características da mãe deles, foi preciso repetirem este processo quatro vezes, revelando que este seria um processo infundável caso a mãe deles tivesse ainda mais características que a distingue-se dos demais animais. Revela-se a existência de rótulos, ideias fixas sobre partes ou traços que, embora sejam comuns a muitos, são frequentemente associados a só uma coisa ou ser. No que diz respeito à *San Ge He Shang* (Three Monks), não só *Guan Yin* fica contente com a diligência dos monges, como também por norma, os espetadores também gostam de pessoas diligentes e trabalhadoras.

Todas as animações carregam uma função óbvia: ensinar uma lição aos espetadores, a maior parte dos espetadores são crianças, as animações exibem o Bom e o Mal, a virtude e malevolência, etc... Não podemos ignorar outro aspeto escondido da animação chinesa do século passado, que é a metáfora inerente que se enraiza profundamente na cultura chinesa. A obra-prima de aguarela, *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water) do ano 1988, foi considerada marcante para a animação chinesa, sendo a mais conhecida do seu tipo, cujas cenas e músicas trouxeram uma experiência impressionante para os espetadores não só ao nível nacional como também ao nível internacional. É a única animação escolhida para os “100 Films for a Century of Animation” na Annecy International Film Festival no ano 2006.

Em comparação com *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?), *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water) foi mais complexa e difícil de criar. *Xiao Ke Dou Zhao Ma Ma* (Where is Mama?) foi a primeira animação que usou a arte *Shui Mo Hua* (aguarela chinesa), fazendo as pinturas de aguarela movimentarem-se no ecrã, enquanto *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water) marcou a maturidade da animação em forma de

aguarela, o pintor pintou gradualmente cada cena, uma cena dispõe de vários segundos, cada segundo foi construído por bastantes datagramas. Quando a tinta se encontra com água, as cores surgem e difundem-se rapidamente no papel, para capturar e resurgir esta paisagem, os pintores precisaram de pintar passo a passo, o segredo está em não repetir simplesmente, mas sim usar muitas placas transparentes para a criação⁴⁰.

The techniques used in water-and-ink animation have changed the long established method of production for moving pictures. Moving pictures are painted on individual transparente celluloid plates for the production of filmstrips and, for every 10-minute of screening, some six to seven thousand painted plates were required. To ensure consistency and stability of images and avoid jumps and disruptions, all such plates were painted with outline sketches and colouring where lines are considered the basic component of an image, with colouring on its use of ink and water with brushstrokes to highlight ink shades to produce effects of focused or real and distant or virtual objects. Such a painting technique, without clear edge lines and space colouring, is incomprehensible for application on tens of thousands of celluloid films. (Zhang, 2002, p. 84)

Shan Shui Qing (Feelings from Mountain and Water) conta a seguinte história: um músico que toca *Gu Qin* (um instrumento da antiguidade), cai na beira do rio por onde estava a andar, ele ficou frágil e doente com *Gu Qin* no seu seio. Um menino que fazia o serviço de ferry todos os dias no rio, levou o músico para a casa dele e cuidou dele. No dia seguinte, o músico ficou melhor e tocou *Gu Qin* e o menino foi atraído pelo som tranquilo do instrumento, voltando para casa. Quando ouviu os sons nascerem incessantemente dos dedos do músico, a curiosidade do menino surgiu simultaneamente com a música, a que saía de *Gu Qin*. Para agradecer ao menino o facto de o ter salvado, o músico ensinou-o a tocar *Gu Qin*. O tempo passou rapidamente, as estações foram e vieram e as paisagens pela janela mudaram também. Eles levaram uma vida simples e contente, o menino dominou cada vez mais a habilidade de *Gu Qin*, e o músico começou a ficar preocupado porque ele não sabia ajudar o menino a progredir mais, já lhe tinha ensinado tudo o que sabia. Um dia, depois de ver uma águia a abandonar a família, voando livremente no céu, o músico chegou à resolução do seu problema. Uns dias depois, o músico e o menino passearam pelo rio, subiram uma montanha e depois de apreciar a paisagem elegante da montanha, o músico disse ao menino

⁴⁰ Consultado em http://www.bilibili.com/video/av3101793/index_11.html#page=8, um programa Dong Hua Wang Shi (Memória da Animação Chinesa) colaborado por Shanghai Media Group, Shanghai Animation Filme Studio e Shanghai Film Museum, as tecnologias de movitar os desenhos de *Shui Mo Hua* (Aquarela chinesa), contaram uma fotógrafa de animação Duan Xiao Xuan e um diretor de animação Shi Yi.

que iria partir e que, para lhe agradecer pelo acolhimento, antes de partir, ele queria dar-lhe *Gu Qin*, representação da boa virtude na cultura chinesa. O menino sentiu-se triste devido à despedida e ajoelhou-se, mostrando respeito pelo músico, professor dele que também se tornou numa pessoa importante na sua vida. O músico depois desapareceu levemente na montanha misteriosa.

A animação foi dirigida por Te Wei, Yan Shanchun e Ma Kexuan, cuja música é a obra colaborada de Jin Fuzai e Gong Yi. Nesta animação, não há nenhum diálogo, no entanto o acompanhamento do processo da história permite às audiências chinesas perceberem sem qualquer dúvida que a profissão de músico implica ser um literato, intelectual e pensador. Depois de assistir à animação, pode-se notar uma relação particular na sociedade chinesa entre o professor e o aluno. Um ditado: *Yi Ri Wei Shi, Zhong Shen Wei Fu* (*Day as a teacher, life for the father*) (罗, 2004). O músico e o menino não só construíram uma relação educacional, mas também construíram um laço emocional semelhante ao vínculo entre um pai e o filho, o que foi facilmente reconhecido pelas audiências chinesas, e foi herdado de geração por geração. O músico deu o *Gu Qin* dele ao menino, deixou o seu legado para a geração seguinte: *Gu Qin* é o símbolo de literacia, portanto, ele deu a boa virtude e o bom espírito para os seus descendentes. Na cultura chinesa, os letrados precisam de dominar *Si Yi*: *Qin Qi Shu Hua* (*Quatro artes: Gu Qin, Wei Qi, caligrafia chinesa, aguarela chinesa*), só assim é que são vistos como sendo qualificados. *Qin* corresponde a *Gu Qin*, *Qi*, *Wei Qi*, o Go Game em Japonês. *Shu* representa a caligrafia chinesa, e *Hua*, aguarela chinesa. Quando o músico caiu na beira, ele abraçou fortemente o seu único bem, *Gu Qin*. O *Qin* é o valor dele, por isso ele guardou-o com zelo para depois o dar à próxima pessoa que ele determinasse como sendo qualificada.

A animação conta uma história de património cultural, os literatos procuram as inspirações da natureza, e ensinam-nas aos seus descendentes. Voltando ao tema anterior, é possível ver que eles contam tanto com a natureza, como com a influência de Daoismo. Para atingir o mais elevado nível artístico, os letrados utilizam muita coragem e discernimento para se sentirem melhor e obterem mais inspiração para a coexistência pacífica. A Natureza possui bastante energia e tem variações intermináveis, faz a ligação entre *Qi* que existe no interior do corpo ser humano e o da natureza, podendo-se aprender o caminho da natureza.

Nas últimas cenas do filme, o menino aceitou a oferta do músico e uma emoção triste e um sentido de agradecimento surgiu no coração dele, ele sentou-se no chão e começou a tocar *Gu Qin* para se despedir do músico. Os sons do vento e das aves refletiram o som de *Gu Qin*, pingas de chuva responderam à tristeza dele. Com o passar do tempo, o céu tornou-se mais transparente e coragem encheu o coração dele outra vez, ele era agora um verdadeiro letrado, cujo professor (que olhou para o menino uma última vez ao desaparecer na paisagem) o deixou sentindo-se satisfeito por ter a certeza de que o seu aprendiz percebeu a verdadeira arte.

Não é fácil pensar na metáfora e neste sentido da animação, em qualquer nível, superficial ou profundo. A animação não depende do diálogo e de sons adicionais. O acompanhamento da história é feito somente através dos sons da natureza: o vento, o rio, as aves; e dos instrumentos, a flauta e *Gu Qin*, estes trazem puramente a estética, as águas de tinta escorrem no ecrã, os traços não têm fronteiras, são húmidos e as cores tornam-se cada vez mais leves em contraste com o fundo. As comunicações mudas entre as duas personagens e entre os humanos e a natureza, são consideradas pelos letrados chineses como o sentido sensível sem falar (*Zhi Ke Yi Hui, Bu Ke Yan Chuan*). Neste contexto, *aguarela chinesa* é capaz de criar este sentido, de que existe um mundo tranquilo, melancólico e carinhoso, que o mundo também existe nos nossos corações para sempre. A harmonia entre os seres humanos e a natureza, não existirem inimigos, é sempre o centro da filosofia chinesa tradicional. Apesar de nenhuma pessoa morar nesse mundo ou o ver num local qualquer, este desejo de harmonia é evocado na nossa vida todos os dias. Através desta animação, as audiências chinesas e as internacionais podem apreciar este conceito central.

2.5 Música

No que diz respeito à música da animação chinesa, vão ser analisadas as duas animações, *San Ge He Shang* (Three Monks) e *Shan Shui Qing* (Feelings from Mountain and Water), uma usou instrumentos folclóricos, e a outra um instrumento relativo à antiguidade.

Na *San Ge He Shang* (Three Monks), os instrumentos principais são *Ban Hu*, *Zhui Hu*, *Er Hu*, *Yang Qin*, Violoncelo, *Guan Zi*, *Gao Sheng*, *Mu Yu* (Wooden Fish) (há grande, médio e pequeno), *Luo Bo* (grande, médio e pequeno), *Gu* grande, *Pai Gu*, etc.. Destes instrumentos, 95% são do tipo folclore e criam efeitos diferentes para características diferentes, como por exemplo, as que caracterizam os três monges. O primeiro mongezinho é hábil e ativo, daí que o compositor tenha usado *Ban Hu*, *Yang Qin* e *Luo Pequeno*. O tom de *Ban Hu* é alto, conforme a personalidade do mongezinho. A música para o Monge mais alto é uma de tom mais baixo, usou-se *Zhui Hui*. *Zhui Hu* é um instrumento principal da ópera Henan, cujo tom é um bocadinho rouco. Quando os dois monges cantaram no templo, *Er Hu* presidiu a base e *Yang Qin* acompanhou-a com os monges a bateram em *Mu Yu* (Wooden Fish), criando efeitos particulares. No que diz respeito ao terceiro monge gordo, ele foi ingênuo e tonto, a música tornou-se mais lenta com o tom de *Guan Zi*. *Guan Zi* é um instrumento com uma tonalidade nasal, proveniente da Região Autônoma Uigur do Xinjiang. As pegadas apressadas do mesmo monge foram retratadas pelas batidas de baterias. Para sublinhar o fundo usou-se um templo e o compositor usou os instrumentos conhecidos do budismo: *Sheng*, *Guan Zi*, *Yun Luo* e *Mu Yu* (Wooden Fish). O Rato que causou o incêndio é acompanhado pelo *Ban Hu*, enaltecendo as alturas em que espiou e atrapalhou os monges.

Shan Shui Qing (Feelings from Mountain and Water) também serve bem como um exemplo do uso da música nas animações da China. O tom de *Gu Qin* é profundo, tranquilo e melodioso, repercute-se no coração, cativando toda a audiência com as cenas daquele mundo harmónico.

2.6 Espetadores

Quanto aos espetadores da animação da China do século passado, não é difícil de saber cujo espetador destinado foi as crianças, de qualquer nacionalidade e etnia. Para os espetadores que se enraízem na cultura chinesa, eles imediatamente receberam a trama conhecida da história tradicional, ou estenderam as virtudes que a animação quis elogiar, mais rápido do que outros espetadores não-chineses. No entanto, nenhuma pessoa tem toda a certeza a dizer que conhece bem a cultura da sua pátria mãe, muito menos os espetadores

estrangeiros, para quem a animação chinesa do século passado não é uma coisa simples. Pode ser considerada uma janela para espectadores mais maduros, ou pode-se pensar que, quando enfrentam uma cultura exótica ou estrangeira, nenhuma pessoa seja madura suficiente para dizer conhecê-la bem. Assim todas as pessoas são como crianças a conhecerem uma nova coisa.

No mundo das crianças, as coisas são mais simples do que no mundo dos adultos, a animação serve como uma maneira para elogiar virtudes do mundo real. Neste caso, o conteúdo da animação e as coisas exibidas de forma animada, influenciam em algum nível a impressão dos espectadores estrangeiros.

Ao analisar a influência da ideologia da animação de Walt Disney, o texto de Silva e Gomes partilharam esta ideia:

A análise fílmica dos desenhos animados de Walt Disney ou de outra produtora podem interferir na formação da identidade. Sua ideologia sobre o bem e o mal vai além da ética e moralidade impostas pela sociedade; suas ideias transmitiram durante anos uma visão sobre o comportamento humano e desejos subjetivos. (2009)

Este texto de Silva e Gomes foi destinado a discutir o papel importante da animação ao nível da ideologia na formação das crianças. A animação é uma fonte de aprendizagem acessível, visível e fácil (tanto de coisas abstratas, como a ideologia e a identidade, como de coisas mais concretas como a cultura estrangeira).

No capítulo seguinte, irei discutir os personagens de *As aventuras de Jackie Chan*, descobrindo os detalhes escondidos na trama, e, apesar de ser um desenho animado estadunidense, fazer a ligação estreita à cultura chinesa.

Capítulo III - Três protagonistas de As Aventuras de Jackie Chan

3.1 O Enredo de As Aventuras de Jackie Chan

Jackie Chan Adventures (As Aventuras de Jackie Chan em português) é uma série de desenho animado estadunidense. Começa com uma pesquisa de um arqueólogo Jackie Chan onde ele descobre um escudo antigo. No centro do escudo há um talismã com um símbolo de um galo. Devido ao escudo (na verdade devido ao talismã do galo), Jackie Chan arranja problemas com a Mão Negra, sendo uma organização secreta do Mal, portanto, ele conta com a ajuda do seu Tio Chan, da sua sobrinha Jade e do Capitão Black da Secção 13 para travar o Mal daquele mundo fantástico.

Como o índice de audiência deste desenho animado não foi guardado, tentei buscar outros dados para conhecer o *audience measurement* (a análise de audiências). Segundo uma notícia do Los Angeles Times do dia 14 de outubro de 2000, pouco tempo depois de o desenho animado ter estreiado em setembro, Steve Fritz escreveu um artigo no site *Mania*, para introduzir este desenho animado, intitulado *Men In Black and Jackie Chan Adventures*⁴¹, funcionando como um trailer para os espetadores. O texto contou as histórias escondidas do *Jackie Chan Adventures*, das personalidades dos três protagonistas e dos vilões, por exemplo, o desenho é uma combinação de “*Chan’s Charlie Chaplin-inspired humor, Hong Kong action and Asian Mysticism thrown in for kicks*”. Segundo uma entrevista ao Klein e ao Raynis, Raynis revelou confiança no futuro deste desenho animado, dizendo que “*I wouldn’t be surprised if they go for more in the very near future*”. No site IMDb, uma base de dados online de informação sobre música, cinema, filmes, programas e comerciais para televisão e jogos de computador, este “*Hit TV Show*” atingiu nota 7.4/10 por 15411 espetadores e foi um candidato de “*Outstanding Storyboarding in an Animated Television Production*”, pelo episódio “*Queen of the Shadowkhan*”⁴², e, noutra notícia do mesmo site, “*the best shows that were on cartoon network*”, publicado por um internauta, Theshapeo31, em 6 de abril de 2012, este desenho animado foi classificado em 59º lugar em ordem *IMDb rating* e em 58º lugar

⁴¹ Consultado em https://web.archive.org/web/20080917172249/http://www.mania.com/men-black-jackie-chan-adventures_article_24267.html, o site original pode-se ser encontrado no site Way Back Machine, um site onde pode-se guardar as datas digitais de internet.

⁴² Consultado em http://www.imdb.com/title/tt0259141/awards?ref_=tt_awd

em ordem *popularity*: Foi o único desenho animado relacionado com a cultura chinesa entre os 105 desenhos animados. Noutro site *tv tropes*, os internautas deram este desenho *hashtags* de Awesome, Funny, Heartwarming, FanficRecs, Headscratchers, NightmareFuel, YMMV de You Mileage May Vary, etc.. No site streaming NetFlix, cuja nota é 4/5 e mostrou a sua popularidade também. Numa imagem de um DVD vendido em *Amazon*, disse que foi um “hit TV show”. Apesar que não haver índice de audiência deste desenho animado, por estas informações podemos conhecer bem que se trata de um desenho popular naquela altura que atraiu a atenção das pessoas.



Fig 13. *Jackie Chan Adventures* (As Aventuras de Jackie Chan) ⁴³

O desenho animado é composto por cinco temporadas, com um total de 95 episódios. Cada temporada tem um tema principal, o primeiro é sobre os talismãs dos doze signos, o segundo é relativo à Caixa Panku que contém oito demónios que são irmãos de Shendu e caso eles sejam libertados, irão vingar-se nos seres humanos. A luta entre Jackie Chan e Shendu continua no início da terceira temporada, mas a suposta destruição de Shendu distribui as forças do talismã pelos animais poderosos. O Daolon Wong é outra personagem, um mago do Mal que quer dominar aquelas forças, e em contrapartida, Jackie, com o Tio Chan, é um mago justo, assume a responsabilidade de enfrentar a magia negra e proteger as

⁴³ Proveniente de

https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fsites.google.com%2Fsite%2Fwwwanimese mangaspt%2F_%2Fsrc%2F1472776303623%2Fa%2Fas-aventuras-de-jackie-chan%2FJackie-Chan.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fsites.google.com%2Fsite%2Fwwwanimese mangaspt%2Fa%2Fas-aventuras-de-jackie-chan&docid=2xF9elyLL_XUFM&tbnid=R0xguYrDePnUzM%3A&vet=10ahUKEwjomMmnqYTXAhVHOxQKHT5CAAEQMwg4KAYwBg.i&w=599&h=257&safe=active&bih=613&biw=1366&q=as%20aventuras%20de%20jackie%20chan&ved=0ahUKEwjomMmnqYTXAhVHOxQKHT5CAAEQMwg4KAYwBg&iact=mrc&uact=8

forças. Na quarta temporada, a série retrata um mistério, as Máscaras Oni, que são um símbolo das trevas e um novo vilão Tarakudo quer capturá-las. Para proteger o mundo das trevas, Jackie e a sua equipa continuam a esforçar-se ao máximo, lutando contra as personagens que encaram o Mal. Na última temporada, Drago, o filho de Shendu, está determinado a absorver o chi de dois tios demónios e dominar o país do seu pai.

Depois de saber o enredo básico, pode-se concluir que a história principal de todas as séries é assim: no mundo humano, sempre há duas forças que estão em equilíbrio e inibem-se mutuamente. Em todas as temporadas, Jackie Chan representa sempre o lado do Bem e conta com a força justa do Tio Chan e a ajuda da sua equipa - a sua sobrinha Jade, El Toro Fuerte, Viper e Tohru, e o Capitão Black (que traz muitas técnicas modernas e oferece um emprego secreto da sessão para Jackie Chan, onde este pode “viajar” por todo o mundo). Na verdade Jackie sempre está a fazer tarefas ou a viajar para realizar uma nova tarefa. Os vilões são vários, desde um dragão Shendu cujo corpo renasce de dentro de uma estátua pelas mágias de talismã, a um tordo mago do chi do Mal Daolon Wong, que todos os dias murmura palavras obscuras e sonha absorver as magias negras com as suas duas bocas, uma em cada mão para ficar mais forte. As mãos dele também demonstram a sua maldade, ele tem unhas afiadas e nojentas. Tarakudo surge como o senhor de nove máscaras Oni, quem usa a máscara pode invocar Shadowkhans, um general dos guerreiros de força negra, quem se torna num vilão novo na quarta temporada.

Na quinta temporada, o filho de Shendu, proveniente do futuro, cujo nome é Drago, tem três capangas, Strikemaster Ice (nome desta equipa), e dedica-se a absorver o chi dos tios dele. Aqui só estão referidos os vilões principais de cada temporada deste desenho animado. Segundo o enredo, este desenho animado indica aos espetadores o seguinte: naquele mundo fantástico a magia existe e divide-se em dois, logo, há dois tipos de personagens, um tipo que encarna o Mal e outro que encarna o Bem. Como são as personagens más? Elas possuem algumas características comuns: 1) os vilões sabem bem como usar magia negra; 2) estão sempre à procura de mais magia ou chi que é escura ou "má" e após absorvê-la, podem evocar ou controlar o mundo humano, fazendo com que o ser humano se sujeite à dominação deles; 3) são ambiciosos e tem um objetivo claro.

Sendo o oposto de um vilão, Jackie Chan é um símbolo do que é justo naquele mundo porque ele luta sempre contra as forças negras para proteger a paz do mundo. Neste mundo

de fantasia, notam-se semelhanças entre este desenho animado e a animação chinesa do século passado, que foi inspirada no Daoísmo tradicional da cultura chinesa. Os conceitos sobre as duas forças fundamentais opostas, yin-yang, neste desenho são o Mal e o Bem, apesar do desenho não mencionar isto diretamente, isto é transmitido através da boca do Tio Chan, quando ele falou depois de Jade destruir a estátua de Shendu com o talismã do dragão: *«Você (Jackie) destruiu o demónio, o mundo está desequilibrado. (...) Agora haverá um novo demónio, muito mais forte para preencher»* (Episódio 13, o último episódio da primeira temporada). Por um lado, as palavras do Tio indicam aos espetadores que um novo vilão vai emergir na nova temporada, preenchendo a vaga criada pela Jade no lado do Mal. Por outro lado, o sentido destas frases revela que o mundo está sempre num equilíbrio dinâmico, o Mal e o Bem crescem e inibem-se mutuamente, e este processo ocorre eternamente. Segundo a ideia de Daoismo, cada uma das duas forças de *yin* e *yang* tem uma ligação com a outra e a transformação dentro delas é contínua. Além disso, por intermédio do diagrama de Tai Ji (Tai Chi), que existe há mais de mil anos, verifica-se que cada ser, objeto ou pensamento possui um complemento do qual depende para a sua existência e este mesmo complemento está certamente dentro de si. Nesta animação, as pessoas do lado do Bem podem vir a participar numa coisa negra e cada pessoa dispõe até de uma característica muito “má”. Há alturas em que a pessoa do lado do Mal também se torna “boa” ou mostra características boas. O equilíbrio do Bem - Mal, como o yin-yang no Daoismo, revela como ambos os lados devem estar ligados para haver um equilíbrio no mundo. Por exemplo, no episódio 73 da quarta temporada, o Capitão Black usa uma máscara por acaso. Segundo o enredo, sabe-se que a máscara é uma coisa negra, com uma carga má no desenho animado, simbolizando crueldade e forças negativas. No caso de uma pessoa usar a máscara, essa pessoa irá perder a sua mente, tornar-se numa espécie de diabo/demónio com olhos cruéis, dentes afiados e a capacidade de evocar capangas negros prontos para combater com o lado do Bem. Neste episódio em particular (episódio 73 da quarta temporada), o Capitão Black não se torna numa personagem do Mal, devido a uma característica interior que ele possui – ele é polícia da justiça – no entanto, a força negra da máscara consegue ainda assim influenciar o seu cérebro até certo ponto. Relativamente à Jade, ela usa a magia do talismã do tigre, dividindo o Capitão em duas personalidades, uma má e outra boa, demonstrando que todas as pessoas tem características más e boas.

Outro exemplo desta dualidade é o grandalhão japonês de 220kg, Tohru, que, na primeira temporada, era um capanga da Mão Negra de Valmont, juntamente com Rasto, Chow, Finn e Hak Foo. No fim desta temporada, Tohru quer afastar-se da Mão Negra e começa a aprender como usar magia. Mais tarde, na quarta temporada, ele assume um cargo de caráter bom, lutando contra Shadowkhans que são evocadas pelas máscaras. Os exemplos deste contraste são vários neste desenho animado. Mais um caso é o da Jade que tem uma tatuagem da imagem de demónios, para ser considerada fixe pelos colegas e ultimamente, ela chega a transformar-se na Rainha dos Shadowkans. Usando a magia do talismã do tigre, Jackie Chan divide em duas personalidades qualquer pessoa, expondo o lado Mal que é amplo, e o lado Bom exageradamente amoroso. No último episódio, o episódio 95, os capangas da Mão Negra de Valmont também se unem para ajudar Jackie Chan a combater do Strikemaster Ice. Cada pessoa não é boa ou má por absoluto durante a história toda, é algo que varia conforme os objetivos pessoais que tem, sendo que estes implicam meios e atitudes diferentes para serem concretizados, possibilitando assim a avaliação dos atos e consequentemente da pessoa como sendo “boa” ou “má”.

Os três protagonistas são particularmente distintos e interessantes, na medida em que revelam muitas características dos chineses. Seguindo a ideologia chinesa, do respeito pela ordem e pelos mais velhos, a análise das personagens será iniciada como o Tio Chan.

3.2 Tio Chan – Um misterioso dono de uma loja de antiguidades

O Tio Chan é um dos protagonistas deste desenho animado e, comparando-o aos outros protagonistas principais, é a pessoa mais velha e misteriosa. Ele cria poções mágicas, cujos ingredientes são peculiares e quando os espetadores veem-nos, suscitando arrepios na pele. Segundo o (Gancho), as características de Tio Chan são as seguintes: físicas, psicológicas, sociais, ideológicas, e morais.

3.2.1 Características Físicas

O Tio Chan é um senhor idoso, com uma idade já bastante avançada, facto espelhado pelos seus cabelos cor de cinza. Ele traz sempre consigo um par de óculos tapando-lhe os

olhos em forma de bico. Veste-se com um gibão, tapando uma T-shirt branco sem mangas e calças azuis com sapatos simples.

3.2.2 Características Psicológicas

Quando Jackie Chan, Jade ou Tohru fazem alguma coisa não adequada, ele chama-os à atenção através das chamadas “sardinhas” (golpes de dois dedos) nas suas cabeças. No episódio 13 da primeira temporada, Jade destrói a estátua de Shendu e o Tio Chan bate na cabeça do Jackie Chan porque ele pensava que este seria quem matasse o demónio. Quanto à sua personalidade, ele é um idoso “estranho”, no enredo da animação, o Tio Chan é um mago importante e vital, ele tem uma loja de antiguidades, onde vende objetos antigos e onde vive com o Jackie Chan. Ele é um mago poderoso desde a primeira temporada, assumindo um cargo muito especial para todos. No início, ninguém conhecia a magia do talismã, foi o Tio Chan que começou a entender o efeito que surte do uso do talismã. Ao longo da história, em todas as temporadas, Jackie Chan e Jade contam com a ajuda de poções mágicas para derrotar os inimigos ou lutar contra forças negras. A partir do fim da primeira temporada, Tohru torna-se num aluno do Tio Chan, começando o seu caminho até ser um verdadeiro mago.



Fig 14. Tio Chan ⁴⁴

⁴⁴ Proveniente de

https://www.google.pt/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjZkJCT39LVAhVHchQKHQZjAyYQjRwIBw&url=http%3A%2F%2F403-accessdenied.blogspot.com%2F2012%2F06%2Fmedo-do-tio.html&psig=AFQjCNEaZiW_HMLPkN5WupUr4ma8gU4unA&ust=1502663154134761

Há dois instrumentos que aparecem nas cenas onde o Tio Chan faz magia, são estes um baiaco seco e inchado e um lagarto fino e duro, com jargão em cantonês: “Yu Mo Gui Gwai Fai Di Zao”(妖魔鬼怪快啲走), cuja tradução literal é “espíritos, demónios, fantasmas, monstros, saiam rapidamente”. De acordo com o primeiro episódio da primeira temporada, a Jade nasceu em Hong Kong, proveniência igual à do grupo de criadores do próprio desenho animado. Em Hong Kong os idiomas mais populares são o cantonês e o inglês, o cantonês é um idioma difícil e enigmático de aprender para as pessoas que não o usam quotidianamente.

3.2.3 Características Sociais

No que diz respeito à forma como o Tio Chan se insere na sociedade humana, ele é visto como sendo apenas um dono de um antiquário, todos os dias tem um desejo de se tornar rico ao vender antiguidades. Quando precisa de sair, a primeira coisa em que ele pensa é “Alguém que tome conta da loja do tio!” Embora ele seja rabugento e viva gritando, fabrica sempre soluções eficazes para enfrentar as forças negras. Ele usa este pretexto para conseguir que a sua vontade seja feita e tomem conta da sua loja na sua ausência, ele argumenta “Você quer que o tio vença as forças negras, quer? Então faça como eu digo!!! ” Nesta perspectiva, é um velho mundano e preocupa-se com os artigos da sua loja de antiguidades.

O seu lado mágico contrasta com o seu lado mundano - ele é um mago excelente. O conhecimento dele sobre antiguidades ajuda-o a perceber palavras que são difíceis de compreender e que, por vezes, são a chave para se resolver um novo problema. Nalgumas cenas, é possível ver a colecção de livros que ele tem na loja, colecção essa que inclui artigos antigos e feitiços. Além do Tio Chan, Jade, Tohru e Capitão Black tentam criar poções mágicas, portanto, neste sentido, a loja funciona como uma espécie de sala de laboratório também. As poções mágicas deixam uma poeira de cor amarela ou verde fluorescente nos recipientes ou nas mãos das personagens, ficando uma luz misteriosa a brilhar, lembrando os espetadores da Medicina Tradicional Chinesa.

Esta medicina é diferente da Medicina Ocidental (Alopática), usa muitas ervas e várias forma para curar doenças, não é uma coisa afastada da vida diária. A Medicina

Tradicional Chinesa (MTC) atual baseia-se na medicina moderna e na prática da medicina chinesa que tem mais de 2500 anos, dedicando-se à investigação da ligação entre causas e doenças, causalidade, prevenção, diagnóstico, cura e recuperação da doença. As formas de cura são diversas: ervas preparadas por meios de vaporizar, saltear, cozer, ferver, queimar, moer, etc.; diferentes ervas tem as suas aplicações específicas de tratamento, para que se atinja o efeito máximo. Há ainda outras formas de tratamento de doenças para além das ervas, como a ventosaterapia, massagens e a acupuntura (aplicação de agulhas em pontos definidos do corpo). Nos últimos anos, as massagens e a ventosaterapia têm ganho popularidade nos países estrangeiros. Nos Jogos Olímpicos no Rio em 2016, os círculos vermelhos na pele do ex-nadador estadunidense Michael Phelps foi motivo de especulações: a conta de *Above Average* gracejou que “*Michael Phelps probably just fell asleep on his medals*”, ou “ele tinha jogado paintball ou tinha sido atacado por um ‘polvo gigante’.”⁴⁵ Segundo o mesmo texto, outras estrelas como o Justin Bieber, a Victoria Beckham e a Jennifer Aniston também experimentaram a terapia, ostentando depois nas suas fotos os mesmos círculos avermelhados. A técnica de ventosaterapia,

consiste em ascender líquido inflamável dentro de copos redondos de vidro. Uma vez que a chama se apaga, forma-se um vácuo parcial no interior do copo. A diferença entre a pressão interior e exterior acaba por gerar uma força de sucção, estimulando o fluxo sanguíneo e deixando os círculos vermelhos, que desaparecem entre três e quatro dias.

O texto também colocou a seguinte pergunta: “Por que é que os atletas recorrem à técnica?” A resposta dos atletas foi “para reduzir dores e ajudar com a recuperação da fadiga dos treinos e das competições constantes”. O jornal citou a palavra de um praticante de MTC em Londres, Jackie Longo que exerce a ventosaterapia há 20 anos, afirmando a ideia relativa a *Qi* na MTC, um fluxo de energia que re-equilibra o desejado equilíbrio yin-yang. Embora o tratamento exista há mais de 3 mil anos e tenha inúmeros casos de sucesso, ainda há opiniões que se opõem à sua eficácia como a do professor Edzard Ernst da Universidade de Exeter que pensa que os efeitos não são comprovados. A MTC e a Medicina Ocidental (Alopática) são duas maneiras de tratar doenças, cujos conceitos não são iguais, portanto não se pode usar uma maneira única para entendê-las. Até agora, não há nenhum testemunho que indique que a ventosaterapia tenha efeitos colaterais para os doentes (para além dos círculos

⁴⁵ As vantagens - e as dores - da técnica que deixa os atletas com círculos vermelhos na pele - BBC Brasil, <http://www.bbc.com/portuguese/geral-37016552>,

vermelhos), e depois de experimentar esta técnica, os doentes recuperam, logo a ventosaterapia tem capacidade de recuperação. Comparativamente a sofrer com dores e lesões, passar um copo com tenção é mais agradável para os nadadores. No texto “*Is Cupping an Effective Treatment? An Overview of Systematic Reviews*” no Journal of Acupuncture and Meridian Studies, os autores recolheram alguns SR (Systematic Reviews) e redigiram uma visão geral sobre os resultados dos SR. No final, segundo a visão geral, *cupping* talvez tenha uma capacidade de aliviar dor. A MTC ainda está no início do caminho para recolher mais casos que comprovem a sua eficácia. O objetivo desta análise não é fazer um apelo ou propaganda de MTC, apenas serve para afirmar a restrição do pensamento, da técnica atual. Para conhecer uma coisa nova, são sempre utilizados quaisquer meios que já tenham sido aprendidos, mas nem todas as coisas podem ser medidas ou percebidas totalmente usando somente o que já se conhece. É o caso da Aspirina (ácido acetilsalicílico), descoberta em 1899, mas cujo mecanismo de ação de ser um inibidor de enzima ciclooxygenase só foi descoberto depois de um século. É também o caso do medicamento Paracetamol, um dos analgésicos mais utilizados a nível mundial, cujo mecanismo de ação está pouco elucidado, existindo diversas teorias e argumentos em relação a este tema: «*Despite the popularity of this medicine, the mechanism by which paracetamol achieves its effects on fever and pain is still debated*». ⁴⁶ Portanto, um medicamento provado e uma forma de tratamento devem ser eficazes e seguros, como os dois exemplos anteriores, porém isto nem sempre significa que o potencial destes esteja a ser completamente aproveitado. Todos os meios da MTC, remetem para *Qi*, elemento bastante presente no desenho animado *As Aventuras de Jackie Chan*. *Qi* são as energias que existem no corpo humano e que o permitem funcionar bem, no caso de *Qi* positivo interior ser interrompido por um *Qi* negativo exterior, a pessoa fica doente. MTC modera e reequilibra *Qi* de uma pessoa, tal como o Tio usa a poção mágica para expelir as forças negras das personagens, cena muito recorrente na quinta temporada relativa às máscaras Oni. Quando uma personagem do lado do Mal ou do Bem usa a máscara Oni, a magia negra apodera-se do seu cérebro pouco a pouco, tornando, por fim, essa pessoa num demónio. Isto corresponde à perda de *Qi* positivo no mundo real, sendo que a derrota por *Qi* negativo significa que se fica doente. No caso de não se realizar um tratamento ou intervenção, o estado piora, podendo resultar em morte.

⁴⁶ Anderson, B.J., Paracetamol (Acetaminophen): mechanisms of action. Paediatr Anaesth, 2008. 18(10): p. 915

3.2.4 Características Ideológicas

Depois de feita a ligação entre as poções mágicas do Tio Chan e a MTC, pode-se compreender melhor a ideologia desta personagem. No desenho animado, optaram por não lhe atribuir uma posição política ou religiosa. O que é mais marcante é a sua forma de pensar e a sua postura quando se depara com os demónios.

É inegável que o Tio Chan é uma pessoa rabugenta que grita bastante e usa jargão e palavras interessantes. A sua reminiscência falha, tem uma memória má devido à idade, levando-o a repetir “Mais uma coisa...”, no entanto isto não lhe retira a devida legitimidade, ele é um sábio no campo da magia. Ele salta e levanta baiaco seco e o lagarto fino quando repete o jargão: “Yu Mo Gui Gwai Fai Di Zao”. Para uma pessoa normal, perante este cenário, não seria imediata a ideia de que ele é um mago que se debate com um demónio, especialmente ao ouvir coisas bizarras como aço japonês, lágrima de macaco e cabelo de samurai japonês. No episódio 13, *O Dia Do Dragão*, da primeira temporada entende-se que, tirando o Tio Chan, o Jackie Chan, a Jade e o lado do Mal, mais ninguém acredita na credibilidade da magia, as pessoas dependem da tecnologia moderna apesar desta não funcionar no mundo fantástico. O Capitão Black sublinha que “Magia deve combater magia” a partir do episódio 15, *Inimigo Mortal*, da segunda temporada. É nesta altura que ele começa a acreditar em magia e os seus efeitos, tenta mesmo aprender a usá-la, acabando por se transformar num sapo no fim do mesmo episódio. O resultado exemplifica perfeitamente que a magia não é um boneco, não se deve manuseá-la à vontade. Esta cena também acrescenta uma impressão negativa acerca da magia ou uma poção. Trazendo esta impressão para o campo da MTC, podemos aferir que o uso indevido devido à falta de conhecimentos pode transformar uma pessoa em outra coisa, pode levar a um desequilíbrio mais acentuado de *Qi*. A magia transforma o Capitão Black num sapo e o Tio Chan usa um antídoto, o que pode crescer pele drapejada de lagarto para curar Jackie (Chan) intoxicado (tema do episódio 9, *A Rocha*, sobre o talismã cavalo). O ignorar do efeito escuro evocado pelo talismã, por demónios ou por uma máscara, neste mundo fantástico pode ser horrível.

O tema principal deste desenho animado mantém-se constante - o lado do Jackie Chan luta contra o Mal. Para derrotar os demónios ou retirar máscaras dos rostos das suas

vítimas, requiere-se um elemento especial. Os demónios são elementos imortais e, para retirar máscaras, é necessário ver umas cartas que indicam os elementos dos antídotos. Não há nenhuma dúvida de que o Bem vence sempre o Mal, o que se altera e atrai é o enredo de cada confronto.

3.2.5 Características Morais

O Tio Chan é um mago de justiça, é o “*trump card*” por excelência no combate entre magias. Ele representa a justiça e assume o cargo de dirigir os que estão do lado dele. Ele conhece bem a magia branca, conceitos chineses e artes marciais chinesas. No 11º episódio da primeira temporada e no 24º episódio da segunda temporada, onde Jade entra no mundo dos demónios por acaso, a ideia, a presença do Tio Chan ultrapassa o espaço e o tempo, existe num mundo paralelo, numa espécie de telepatia, logo é também dotado de uma capacidade de entender quando alguém precisa da sua ajuda. O enredo também nos revela que ele é que ensinou artes marciais ao Jackie Chan e que Jackie, por sua vez, ensinou-as à Jade. Desta maneira, a arte marcial foi passada de geração em geração sem descontinuidade. Apesar do Tio Chan ser uma personagem animada, logo irreal, ele representa as pessoas que herdaram os costumes/hábitos tradicionais, os mestres que criam e ensinam os eruditos da próxima geração. Os mestres não são imortais, mas a arte marcial e a MTC são imortais e, assim sendo, pode-se pensar que o Tio Chan também o é por causa do signo dele - o cão. O poder da imortalidade do cachorro (talismã) dá-lhe essa capacidade e a arte marcial e a MTC, são as gerações sucessivas que constroem a imortalidade delas. *Qi* da justiça e a magia branca acompanham este processo da história humana.

3.3 Jackie (Chan) – Um arqueólogo corajoso nas aventuras

Antes de discutir o protagonista Jackie, é necessário saber que ele é baseado no ator famoso Jackie Chan, uma estrela, coreógrafo de ação e especialista em artes marciais, tendo ele estudado vários estilos de Gong Fu (*Kung Fu*), como Zui Quan (*Drunken Fist*), Yong Chun (*Wing Chun*), Bei Shao Lin (*Shaolin do Norte*), Monkey Style e Wushu moderno. Não há dúvida nenhuma sobre a capacidade dele nas cenas de luta que ele realiza, onde ele usa

diversos objetos, entre eles cadeiras, mesas, lâmpadas, cordas, etc. Ele é um dos atores orientais que tem uma vasta reputação no Ocidente, o seu carisma advém principalmente das lutas incríveis que ele executa nos filmes.

Para além dos filmes em que participou, ainda existe uma história em quadrinhos e um desenho animado com o seu nome, *As Aventuras de Jackie Chan*. Na primeira entrevista da estrela Jackie Chan no episódio 1 da primeira temporada, ele revelou que o seu sonho de criança era ser uma personagem de um desenho animado, podendo assim fazer qualquer coisa que desejasse. A conceção de *As Aventuras de Jackie Chan* concretizou esse sonho, permitindo ao mesmo tempo, que os espetadores pudessem criar memórias engraçadas e sonhos tal como ele o fez. O desenho animado faz referência aos seus filmes e à sua vida, por exemplo, Jackie (Chan) fica surpreendido quando Jade também fala inglês e, no décimo episódio da primeira temporada, Jackie (Chan) e o Tio Chan correm na superfície de uma torre, referência do filme *Who am I?* O Jackie Chan do mundo real e o Jackie (Chan) do desenho animado aparecem alternadamente, interligando-se, facto reconhecível para os fãs do Jackie Chan real que reconhecem cenas das suas obras espelhadas na animação. O poder deste desenho animado, a ligação entre os dois mundos - o real e o imaginário até leva a que, por vezes, os espetadores se questionem se os talismãs, os demónios e as máscaras talvez existam no nosso mundo real, com a magia de poções ou a magia branca de magos a protegerem a nossa vida de ameaças.

3.3.1 Características Físicas

O Jackie (Chan) da animação é um arqueólogo ordinário, ele trabalha para uma universidade e o Capitão Black é o seu grande amigo. No desenho, Jackie (Chan) é responsável pela tarefa de proteger os talismãs e lutar contra a Mão Negra e outros capangas da magia preta. Tanto nas cenas do desenho animado, como nas cenas de filmes dele, Jackie (Chan) usa qualquer coisa como uma arma, provocando um efeito humorístico apreciado pelos espetadores. Ele veste uma camisola de cor azul e umas calças de cor cáqui. Ele é o tio da Jade e o tutor dela nos Estados Unidos. Desde a altura de bell-bottoms/flared pants, mais

ou menos na década de 70 do século passado, Jackie fez transferência da escola para São Francisco, onde ficou a morar com o Tio Chan. Ao abrigo do Tio, Jackie aprendeu Kung Fu (*Gong Fu*), e nunca fez gazeta (facto referido no 52º episódio). Em todos os episódios, Jackie assume o cargo de proteger os outros, enfrenta o Mal, e exhibe as suas capacidades de Kung Fu perfeitamente. Naquele mundo fantástico, Jackie pode correr na superfície de um arranha-céus, saltar para um helicóptero ou usar um punho para derrotar um representante do lado do Mal, mas a sua condição de ser de fantasia não o impede de sofrer, de se magoar. Para acrescentar ao efeito humorístico, ele não se magoa com o desmoronar de um edifício, mas sim com um boneco no oitavo episódio da primeira temporada.

Jackie é um bom exemplo para Jade, ensina-lhe Gong Fu (Kung Fu) transmite-lhe idéias úteis. Ele não gosta de situações perigosas, preferia levar uma vida simples, mas o Capitão Black convidou-o a ajudar proteger os objetos da antiguidade. Descobrir e investigar os objetos são o trabalho dele e lutar com Ninjas é só é um trabalho secundário para ele. Segundo o enredo, ele era também um excelente aluno e bem-comportado.



Fig 15. Jackie (Chan) ⁴⁷

⁴⁷ Proveniente de https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fimg.fstatic.com%2F4M-YgLT49c-2Za0m0j5Bz_ugRyw%3D%2Ffit-in%2F290x478%2Fsmart%2Fhttps%3A%2F%2Fcdn.fstatic.com%2Fmedia%2Fmovies%2Fcovers%2F2011%2F08%2Fb9ac257a1043b855e671a79d483eb646.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Ffilmow.com%2Fas-aventuras-de-jackie-chan-2-temporada-t43673%2F&docid=tQ24NiruZXnrM&tbnid=UnWS-TKv1P8n3M%3A&vet=10ahUKEwjPIPzq7oTXAhVEshQKHbtRDpwQMwhzKEEwQQ.i&w=290&h=218&safe=active&bih=486&biw=888&q=as%20aventuras%20de%20jackie%20chan%2C%20Jackie%20Chan&ved=0ahUKEwjPIPzq7oTXAhVEshQKHbtRDpwQMwhzKEEwQQ&iact=mrc&uact=8

3.3.2 Características Psicológicas

É inegável que Jackie é o protagonista principal deste desenho animado, a forma como se comporta está indubitavelmente fundamentada no coreógrafo de ação dos filmes de Jackie Chan, ou seja, no ser humano, o ator Jackie Chan. Como um adulto, ele obedece às leis, protege as riquezas do museu e treina Jade bem, segundo a decisão dos pais dela que ainda moram em Hong Kong, mostrando-se muito contentes com ela e a sua aprendizagem.

Jackie comporta-se como um herói, é sempre ele que enfrenta a magia negra. Isto não significa, no entanto, que Jackie é uma pessoa perfeita, facto visível nos episódios do talismã do tigre (o 12º da primeira temporada e o 36º da segunda temporada). Sem o talismã do tigre, não há nenhuma coisa que possa dividir as personalidades de uma pessoa em parte má e parte boa. O lado bom de Jackie, representação do yin, mostra que ele é demasiado gentil e pacífico, ele é educado e humilde, respeita e sente empatia pelos outros. Apesar de ser uma pessoa pacífica, ele não é frágil, desempenhando o Kung Fu tão bem como uma personalidade má. Uma frase do Tio Chan indica que a parte má do Jackie não faz dele uma má pessoa, é apenas o talismã quebrado do tigre que o divide em duas personalidades, e o lado mau só se comporta muito mal por causa da falta do lado bom: “(Mau Jackie) Não é mau, ele não tem o seu lado bom para guiá-lo” (episódio 12, *os dois Tios Jackie*, da primeira temporada). Expõe-se que todas as pessoas têm facetas dentro de si mesmas, lados bons ou maus, pacíficos ou belicosos, honestos ou desonestos etc.. Eles equilibram-se todos os dias, dominam o cérebro, mas pode-se escolher entre ser uma pessoa com um lado bom, pacífico e honesto ou o contrário. Jackie ensina a Jade estes princípios desde o segundo episódio, Força Interior: “O sábio procura força dentro de si mesmo, o tolo procura dentro dos outros. Até você (Jade) aproveitar o poder que há dentro de você, não te poderei ensinar”⁴⁸, “Isso significa que você precisa de disciplinar o seu comportamento.”(Jackie está a aconselhar Jade a controlar o seu comportamento.) Não é fácil entender este princípio. O desenho animado usa a experiência da Jade para o explicar. Jade engole o talismã sem mastigar as massas, fazendo com que ela e Jackie caiam num problema devido ao talismã do galo, cujo

48 “The wise seek power within themselves. The foolish seek it within others. Until you harness the power within yourself, I cannot teach you” original em inglês.

poder é o da levitação. As Ninjas e Tohru capturam Jackie e Jade e depois de ouvir a comunicação de Mão Negra, Jade dá a entender que o talismã está dentro do estômago dela e a Mão Negra decide fazer uma cirurgia para o retirar de dentro dela. Jade tenta concentrar-se e escapar e Jackie apercebe-se que ela está usar a sua “mente” (na verdade ela fez com que o talismã do galo reagisse), portanto, Jade tenta concentrar-se e conduzir o poder do galo, fazendo Tohru voar para cima e quando ela esgota todas as suas forças, deixa Tohru cair no chão, derrotando-o. Esta cena exhibe de uma forma mais palpável aos espetadores o poder da força interior, neste caso, representado pelo poder do talismã do galo - metáfora concreta deste princípio. Jade procura esta força e controla-a ao concentrar-se, ao focar a sua mente. Outra evidência deste princípio é a forma como, em todas as temporadas, o lado Mau se comporta de uma maneira tonta e irreflectida, procurando a força dos outros, enquanto que, por exemplo, o Tio Chan e o Jackie encaram o lado Mau à sua maneira. O Tio Chan é um “*ace in the hole*” para o lado Bom, criando poções e activando *Qi* com o murmurar de mantras e Jackie toma como responsabilidade a captura e protecção de talismãs, relíquias ou outros elementos especiais. Jackie é quase invencível, tanto nos seus filmes como neste desenho animado. Como herói do desenho animado, ele não é perfeito, ele tem medo da força negra, receia o escuro e por vezes quase que destrói o mundo fantástico e desencadeia desgraças, mas isto ajuda a humanizá-lo e a aproximá-lo dos espetadores. Ele respeita os idosos, é um bom exemplo para Jade (apesar de ela ser uma menina um pouco desobediente), ele obedece à lei, nunca irrita ou ofende outras pessoas e comporta-se humildemente.

3.3.3 Características Sociais

A profissão de Jackie é a de arqueólogo, ele vive em São Francisco com o Tio Chan. Na verdade, Jackie é um artista marcial hábil e custa-lhe receber ajuda de outrém. Foi através de uma aventura onde descobriram um escudo que Jackie aceita o convite do Capitão Black e torna-se num agente secreto da Secção 13. Ele tem vários combates com a Mão Negra e com os capangas de Shendu, de Donglong Wong ou de Dragão.

3.3.4 Características Ideológicas

O modo de pensar de Jackie não é óbvio, ele não é um professor nem um mestre que prega os seus ensinamentos. Ele ensina Kung Fu a Jade, tal como o Tio fez com ele. Pode-se ver a herança do Kung Fu, da filosofia tradicional chinesa: respeitar os idosos, tomar conta da geração seguinte e estudar Kung Fu (pode ser outra capacidade) para protecção. Apesar de ele ser um artista marcial hábil, ele nunca usa Kung Fu para o seu proveito ou para coisas ilegais como roubar ou matar. Ele dedica-se a investigar os objetos antigos, aqui o Jackie do desenho e Jackie Chan da vida real convergem, Jackie Chan esforça-se por se comportar cada vez melhor nos filmes de ação, portanto os espetadores admitem o seu sucesso, tanto no desenho animado como na vida real. Graças ao Jackie Chan, os espetadores podem apreciar um filme de ação de outra maneira. Antes do comportamento dele, os espetadores só conheciam o estilo do Bruce Lee, cuja maneira de mostrar como se luta contribuiu para a impressão de que povos chineses lutam de maneira a derrotar o inimigo num instante. A forma como o Jackie Chan demonstra as suas capacidades de Kung Fu foca como ele luta bem em qualquer espaço, conseguindo usar qualquer objeto como uma arma - uma cadeira, um leque, um lençol, um carrinho etc.. Jackie Chan coloca mais humor e elementos engraçados nos seus filmes de acção, deixando os espetadores descontraídos, mas ao mesmo tempo nervosos, esperando que o protagonista vença ainda que enfrente condições duras. No desenho animado, é mais seguro, ele pode saltar de arranha-céus, fazer aventuras em caves, correr para apanhar um avião que está a deslocar. Para Jade que é um fã do Kung Fu, no episódio 7, *Fanfarrão*, da primeira temporada, o Tio Chan e Jackie explicam o que é o Kung Fu para a professora Hartman: *“Eu garanto que as artes marciais tem como objetivos eu (Jackie) ensinar a Jade para (controlar o seu temperamento)”*; *“Kung Fu é a melhor autodefesa, isso, todo o corpo se transforma em uma grande arma secreta”*; e *“A maior vitória é a batalha que não aconteceu”*. Estas três frases sublinham que as pessoas devem aprender Kung Fu para os ajudar a controlar o temperamento e que Kung Fu não é uma arte para insultar outrem. Na verdade, é uma autodefesa para alguém tomar conta de si próprio. Na animação, os capangas do lado do Mal são geralmente derrotados ou afugentados rapidamente pelo Jackie Chan através do uso do Kung Fu. Este uso levou a que o Kung Fu seja frequentemente associado como uma forma única de violência, servindo como forma singular de resolução de conflitos. Isto não é verdade, sendo que na sua essência está a

dominação e o controlo das emoções interiores e só depois é que serve para autodefesa. A questão é que a impressão que ficou nos espetadores é a de que os chineses lutam valentemente e que todos eles conhecem artes marciais. Esta impressão persiste, tomou formas mais acentuadas numa entrevista do ano 2012 na rua de Nova Iorque. A jornalista Lori Harfenist de The Resident fez uma entrevista⁴⁹ “*Do Americans fear Russia and China?*”, e a resposta de um cidadão de Nova Iorque foi “Sim” apesar de ele nunca ter sido ameaçado por um chinês. Aquele cidadão justificou o seu medo, dizendo “*Chinese people are very dangerous*” e “*Because they know Kung Fu*”. No início da entrevista, a jornalista partilhou a opinião: “*If you believe the news media (dos Estados Unidos), you should fear China and Russia*”. Segundo esta lógica, o desporto de combate boxe é popular nos Estados Unidos, portanto todas as pessoas americanas deviam ser lutadores e saberem usar bem os punhos para a sua defesa. O sumô é um desporto tradicional do Japão, sendo assim, os japoneses são todos gordos e têm um penteado especial. É claro que estas afirmações são exageradas, a ideia não é implicar com este ponto de vista, mas sim tentar desmistificar este preconceito, tentando descobrir o porquê das pessoas pensarem assim. Terá certamente algo a ver com a influência de chineses conhecidos como Jackie Chan, Jet Li e Donnie Yen que lutam facilmente com os seus inimigos.

Antes de assistir àquela entrevista, nunca pensei que pudesse ter uma aura⁵⁰ secreta por ser chinesa, que fizesse com que não precisasse de ter medo de assaltantes por exemplo, porque eles é que a deviam temer, por eu ser chinesa, logo tem de saber Kung Fu. Esta noção é fundamentada sem qualquer tipo de facto que a comprove. Os dados do “Murder rate: Countries Compared”, do Site NationMaster, revelam o número de pessoas que morreram no ano 2010 na China (classificado no 12º lugar), e as que morreram nos Estados Unidos (classificado no 14º lugar). Estes lugares mudam quando se analisa o número de mortos per capita que colocam a China no 167º lugar e os Estados Unidos no 99º lugar.⁵¹ Através destes dados, observa-se a ponta do icebergue sobre a segurança de um país e “as forças negras” (as pessoas más existem em todo o mundo). A noção de que muitas vezes se usa uma parte da população como representação do povo todo de um país nem sempre é apercebida por quem assimila estes preconceitos. Trazendo esta análise para a perspetiva dos desenhos

⁴⁹ Vídeo em Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=Jhns-IitIEw>

⁵⁰ Termo de jogos electrónicos, uma capacidade que pode derrotar o inimigo. “it can be harnessed for supernatural abilities” consulta em <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Aura>

⁵¹ Consulta em <http://www.nationmaster.com/country-info/stats/Crime/Violent-crime/Murder-rate>

animados, os espectadores, pessoas inseridas em sociedades, absorvem este tipo de ideias preconcebidas, muitas vezes de uma forma subconsciente e assimilam-nas como sendo verdades. Este processo ocorre muitas vezes de uma forma despercebida, sublinhando o poder de divulgação, promoção e construção de mentalidades que um desenho animado tem. As pessoas que assimilam estas ideias deveriam colocá-las em causa, questionando a veracidade e precisão daquilo que lhes é transmitido. Isto raramente acontece, talvez devido ao cariz inerente de um desenho animado, algo imaginário, logo levado pouco a sério. O preocupante é a capacidade que este possui de conseguir moldar pensamentos de uma forma subtil, propulsionando o conjunto de ideias que o compõe, deixando o rasto da sua influência nos comportamentos e pensamentos dos seus espectadores. Outro exemplo é uma notícia do BBC sobre um filme que chocou o Box Office da China em julho de 2017, *Wolf Warriors 2* de Wu Jing, que relata a tarefa de salvar a etnia chinesa no estrangeiro. A notícia, intitulada *Wolf Warriors 2: The nationalist action film storming China* do BBC contém uma tradução do chinês para o inglês: “*Anyone who offends China will be killed no matter how far away the target is*”.⁵² O sentido de “offend” no Oxford Living Dictionary é a seguinte “*1) [with object] cause to feel upset, annoyed, or resentful*”.⁵³ Esta tradução carrega uma carga negativa, potencialmente agravando o sentido de receio dos outros povos perante o povo chinês. A tradução do BBC também reforça a ideia de que os problemas são resolvidos só através do conflito, criando a ilusão de que os chineses são um povo lutador e agressivo na mente dos seus leitores.

3.3.5 Características Morais

Não há nenhuma dúvida que Jackie é uma boa pessoa no desenho animado, ele dá uma grande importância à proteção dos outros, especialmente as pessoas mais próximas dele. A afeição dele pelo Tio Chan, a Jade e o Capitão Black não tem limites. No 7º episódio, o Capitão Black foi ferido por Valmont que usou o talismã do dragão. Quando Jackie ouviu que o Capitão Black foi queimado por Valmont de propósito, ele perdeu o controlo.

⁵² Consulta em <http://www.bbc.com/news/blogs-china-blog-40811952>

⁵³ Consulta em <https://en.oxforddictionaries.com/definition/offend>

Normalmente ele é uma pessoa calma, conservador por natureza, não gosta de se arriscar, mas algumas condições obrigam-no a usar Kung Fu para atingir os seus objetivos. Quando encontra coisas horríveis, ele mostra sempre a sua determinação.

Influenciado pelo poder do equilíbrio espiritual do talismã do tigre, Jackie foi separado em duas personalidades, cada uma com características distintas. O lado yin é pacífico e o lado yang é mais lutador. Enquanto o yin é fraco de espírito e demasiado sensível e honesto, o yang é agressivo, bruto e egoísta, mas é dotado de uma boa previsão.

Jackie está bem treinado em artes marciais, portanto ele é uma pessoa ágil. Ele não usa esta capacidade para resolver todos os seus problemas, só o faz no caso de não ter outra solução ou para a sua autodefesa. Ele também é conhecido pelo seu improviso, usando qualquer objecto (concha de sopa, bengala, esfregão, etc.) como uma arma. Os pontos mais vulneráveis dele são engraçados, como exemplo na abertura do desenho animado, ele mostra a sua força para derrotar o lado do Mal: Tohru, Hak Foo, e DarkChi Warriors, e acaba ferido com a reação da sua própria ação, ficando a queixar-se de dor no punho. Quando ele se encontra numa condição mais insegura ele repete sempre a mesma expressão “Mau dia, mau dia”.

3.4 Jade – Uma menina disruptiva mas fantástica no desenho animado

Jade é a terceira protagonista de "*As Aventuras de Jackie Chan*" e é um elemento crucial nas aventuras de Jackie apesar de ter só 12 anos. Ela é fofa e um pouco maria-rapaz.

3.4.1 Características Físicas

Jade usa muitas vezes um pulôver de cor laranja, com uma camisa branca de mangas compridas por cima, calças de cor azul e calçado de cor vermelha. Ela só mede 0.91m (3 feet tall), pelo que os inimigos dela subestimam-na sempre ou gozam com ela. Ao contrário do que normalmente é esperado (pelos povos não chineses), ela tem olhos grandes e não "olhos em bico" comparativamente mais pequenos e alongados do que os olhos ocidentais.

3.4.2 Características Psicológicas

Jade tem uma grande ambição e vontade de viver aventuras. Ela é teimosa, divertida, impulsiva e um pouco disruptiva. Ela desobedece o Jackie, não escuta os conselhos dele relativamente à importância dela ficar num lugar seguro precisamente porque ela tem vontade de acompanhar o Jackie nas suas aventuras para o ver a lutar contra a Mão Negra ou capangas. Quando ela o tenta ajudar, por vezes acaba por atrapalhar ou fazer com que Jackie tenha que engendrar alternativas para resolver a situação em causa. Ela é uma menina inteligente, sabe resolver enigmas e o intelecto rápido dela contribui para ajudar Jackie e o Tio Chan quando os pensamentos deles, mais moderados não surtem efeito.

Apesar da sua imprudência, Jade é popular devido à sua astúcia. Quando ela decide fazer alguma coisa, ela tenta descobrir todas as maneiras ou meios possíveis para alcançar o seu objetivo.



Fig 16. Jade⁵⁴

3.4.3 Características Sociais

⁵⁴ Proveniente de

https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fd31sz3gwrwan.cloudfront.net%2Fseason%2F76711%2F3%2F1048631-4-q80.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.tvtime.com%2Fpt_BR%2Fshow%2F76711&docid=SNqZXVMiKJ-rOM&tbnid=UIrNGO5daokYRM%3A&vet=10ahUKEwiOv9Li74TXAhXMubQKHZ3yDqYQMwhPKB8wHw.i&w=204&h=295&safe=active&bih=486&biw=888&q=as%20aventuras%20de%20jackie%20chan%2C%20Jade&ved=0ahUKEwiOv9Li74TXAhXMubQKHZ3yDqYQMwhPKB8wHw&iact=mrc&uact=8

O lado social da Jade está presente em três sítios: na escola, na loja do Tio e na secção 13. Estes locais são os palcos principais onde ela vive “*her school performance dropped low, and so she was sent to San Francisco to her uncle Jackie*”.⁵⁵ No primeiro episódio, ela não mostra interesse na sua nova vida até Jackie lhe mostrar a sua capacidade de Gong Fu (*Kung Fu*). Esta demonstração foi o início da aproximação dela a Jackie, levando a que eventualmente ela goste das aventuras que partilha com Jackie e o Tio Chan. No mesmo episódio, num esforço para salvar o Tio Chan da Mão Negra, ela conhece o Capitão Black.

Segundo o enredo do 79º episódio *Fanfarrões*, Jade não é uma aluna bem comportada na escola, informação dada ao Jackie pela professora Hartman: “*Senhor Chan, esta não é a primeiras vez que temos um problema com a Jade: Ela pendura-se nas lâmpadas do ginásio, usa escadas como um perna de pau e escala a mangueira de incêndio.*” Na escola ela é uma aluna que tende à desordem, torna-se combativa, preocupa-se pouco com as regras e condutas adequadas, aproveitando-se dos pontos mais fracos de Jackie, dando-lhe a volta para alcançar os seus objetivos. Se uma mentira inofensiva for a maneira de conseguir atingir o seu objetivo, ela usa uma. Isto é uma característica comum nas personagens americanas - o fim justifica os meios - hesitar perante nada, violar a lei se necessário, mentir. Isto não invalida o facto de que a Jade é uma menina com um coração nobre, faz tudo dentro das suas possibilidades para proteger e ajudar as pessoas e coisas que ama. No 9º episódio da primeira temporada, *a Rocha*, Jackie foi injetado com o veneno de uma serpente, que o transformará numa rocha. Para conseguir o antídoto, Jade roubou os talismãs guardados na Secção 13, ação normalmente condenável mas vista, neste caso, como corajosa e carinhosa, sendo aprovada pelo Capitão Black. No 68º episódio, a Mão Negra raptou Tohru, deixando a Jade muito preocupada. Os comportamentos da Jade na escola não servem como um bom exemplo para os espetadores mais jovens, às vezes ela causa problemas ou fala sem grande preocupação. Ela gostar de contar as histórias sobre as aventuras de Jackie Chan, apesar dos colegas dela nunca acreditarem nas suas palavras.

Ela possui um coração nobre, característica que se sobrepõe a todas as falhas dela. Na loja do Tio Chan, ela leva uma vida alegre com o Tio Chan, o Jackie e Tohru. Relativamente ao uso de poções, ela não constitui um bom exemplo para os espetadores. No 19º episódio, *A Rainha Dos Shadowkhans*, ela copia o símbolo do demónio de um livro de

⁵⁵ Consultado em http://jackiechanadventures.wikia.com/wiki/Jade_Chan

magia negra, decalcando-a na sua barriga, ficando com uma tatuagem falsa só para ser vista como uma pessoa fixe e corajosa. Este gesto levou a que ela fosse dominada pelo Mal. A face dela ficou escura e ela usou a Secção 13 como a sede do seu reino negro. Felizmente o Tio Chan criou duas poções e Tohru fingiu ser um ninja para lhe conseguir lavar a tatuagem, permitindo que ela voltasse à sua vida normal.

No 16º episódio, *A libertação da Feiticeira*, Jade criou uma poção que fazia com que os objetos se reproduzissem automaticamente. Depois de conseguir duplicar um vaso, decidiu experimentar nela mesma. Ela aproveitou a cópia dela, usando-a para a sua vantagem, deixando-a em casa a fazer os trabalhos de casa enquanto ela viajava com o Jackie para o Japão. Nesta viagem ao Japão, a Jade descobriu que a duplicação da poção não parou; a sua cópia seguiu a ela e ao Jackie, sendo a cópia tão desobediente como ela. A cópia de Jade ainda piorou a situação ao criar mais cópias. Quando Jackie descobre que existem tantas "Jades", fica espantado e preocupado com a protecção da Jade. Este episódio retrata muito bem o lado imaturo de Jade ao mesmo tempo que representa um sonho comum das crianças: querer um substituto, alguém que pudesse fazer as coisas aborrecidas como os trabalhos de casa. A experiência da Jade tenta transmitir aos espetadores que nem todos os sonhos que se realizam são satisfatórios, nem sempre o que se deseja é o melhor.

O último local principal onde decorre a sua vida é a Secção 13, a sede do Capitão Black, um sítio secreto, instalado para lutar contra o crime gigante e guardar os objetos imortais. Jade é uma menina que dispõe de um grande desejo de ser uma agente secreta, ela mostra a sua ambição por mais de uma vez. A magia atrai-a e traz-lhe mais surpresas do que uma vida normal. Conforme o enredo, Jade acabará por se tornar numa agente secreta e assumir o cargo de Chefe da Secção 13, no episódio do talismã do cavalo, a Jade ganha o reconhecimento do Capitão Black, facto que deixa uma previsão para os episódios seguintes.

3.4.4 Características Ideológicas

Para os espetadores, Jade comporta-se bem como Xia Shi (*um cavaleiro*), uma pessoa que mora num mundo tradicional da cultura chinesa. Este tipo de cavaleiro é diferente dos cavaleiros da cultura ocidental. O filme *O Tigre e O Dragão* (2000) de Ang Lee, do género Wu Xia, é um exemplo excelente de algo semelhante. O sentido literal de Xia é uma pessoa

que usa a sua capacidade para salvar outras que estão a ser vítimas de bullying (【師古曰】俠之言挾，以權力俠輔人也。)⁵⁶. Este conceito baseia-se na cultura sobre um mundo imaginário, em particular nos géneros de literatura, música, e filmes. Um Xia qualificado dispõe das seguintes características: 1) Habilidade: tem de ser capaz de dominar as artes marciais, usa as artes marciais para resolver todos os seus problemas. O termo Xia refere-se à maneira como as pessoas com estas qualificações passam pelo mundo, fazendo uso de artes marciais e usufruindo de uma boa reputação para parar ações prejudiciais. O código de Xia, que não corresponde à lei de um Estado ou de uma determinada dinastia. A virtude de Xia e as qualidades morais são excelentes; 2) Comportamento: um romancista conhecido na sociedade chinesa, Jin Yong⁵⁷, partilhou uma citação dum reformista Liang Qi Chao “俠之大者，為國為民。俠之小者，為友為鄰。” (*um xia imponente, com o seu sacrifício para ajudar povos e seu país a superarem obstáculos. Um Xia que não trata aquele tipo de questão vital contribui para a boa relação entre os vizinhos, (todos os xia merecem o devido respeito e admiração)*). Os Xia não têm nenhum desejo de construir uma reputação, insistem apenas no seu código e acreditam no sacrifício pessoal para atingir o objetivo da Justiça se for necessário; 3) Profissão; 4) Casa Ancestral: os Xia não são oriundos de um lugar ou de uma mesma profissão, qualquer pessoa pode ser um xia por receber ou treinar a prática de artes marciais e obedecer aos códigos morais mas não às leis dos imperadores de Nossa Terra (tradução literária de 天下, a tradução original no filme *Herói*⁵⁸ em inglês é *Our Land*). Na minha opinião, a Terra sujeita ao Imperador, onde as personalidades Xia gozam de uma vida livre, e lutam para guardar a sua terra intrínseca afastada de contaminação de competições de poder, riqueza e reputação.

3.4.5 Características Morais

Jade ainda é uma menina disruptiva, a sua maneira de tratar as coisas é semelhante à maneira de *Xia*. Ela dispõe de uma capacidade de teletransporte, o que nos filmes de Wu *Xia*

⁵⁶ 俠/俠(pinyin: xiá) cujo sentido chinês em dicionário online, consultado em <http://www.cidianwang.com/kangxi/xia/xia7509.htm>

Ou outro <https://baike.baidu.com/item/%E4%BE%A0%E4%B9%8B%E5%A4%A7%E8%80%85>

⁵⁷ Jin Yong é o pseudónimo dessa romanista, cujo nome em pinyin de mandarim é Zha Liangyong,

⁵⁸ Herói é um filme realizado por Zhang Yimou lançado no ano 2002.

e da MTC é o próprio *Qi*. É *Qi* que nasce e corre pelo corpo que os *Xia* usam para andar, voar e mover-se repentinamente.

Há uma questão no site Quora que os internautas mencionaram “*Does China Have Highways?*” Um internauta usou uma forma curiosa para explicar como os chineses “aprendem e sabem bem” usar *Qi* para andar ou voar. Não há dúvida que se percebe que isto foi escrito num tom de brincadeira, mas, ao ser público e disponibilizado num local de acesso mundial, transmite uma certa ideia que pode fazer exaltar algumas imaginações. É inegável que não se pode acreditar em todas as coisas que nos são transmitidas, deve haver uma altura em que se pare e se questione o que nos foi apresentado e como se deve verificar a sua veracidade. Com mais informação sobre as autoestradas da China, não é difícil de entender que as respostas do cibernauta referido eram duas piadas e só serviam para provocar gargalhadas. Voltando à entrevista referida anteriormente, quando a jornalista disse “*we are taught (by news media) to fear them (China and Russia). Why do you think that is?*” um transeunte respondeu: “*Because fear keeps you in control, if you are afraid, it’s easier to be manipulated by somebody telling you to do something rather than questioning what they say.*” O motivo pelo qual alguns media querem construir uma imagem negativa da China, espalhando um receio, é um tema sujeito a suposições e subjectividade. Por um lado, os filmes chineses, em particular os do Bruce Lee e do Jackie Chan ajudaram a construir a ideia generalizada de que os chineses sabem bem Kung Fu e usam-no para confrontarem os seus inimigos. A questão está em prestar atenção a quem são os inimigos, não são só especificamente ocidentais ou pessoas que querem levar uma vida pacífica e harmoniosa. Não é fácil julgar se a Jade ou os *Xia* são ou não pessoas boas ou más, eles apenas dispõem da sua ideia própria e insistem nela, por vezes até desobedecendo às leis⁵⁹ mas sempre prontos a ajudar os outros a saírem de situações duras. Importa apontar que o uso da mentira “inofensiva” de Jade para atingir os seus objetivos não faz parte do código de *Xia*. Os *Xia* representam um tipo de vida livre, cujos espíritos são atraentes e eles experimentam aventuras românticas. Para os espetadores, *Xia* são frescos e entusiasmantes na nossa vida imutável, eles adoram as pessoas e os animais, não têm nenhuma ambição mundana, é uma

⁵⁹ As leis não são iguais com a lei no mundo moderno, no estado chinês antigamente, as leis foram criadas para ajudar o poder do imperador.

vida poética para todos, cujas valias merecem uma boa reputação e admiração. O mundo deles é o mesmo que as pessoas criam na área de pintura *Xie Yi*.

3.5 Relação entre animação chinesa e desenho animado *As Aventuras de Jackie Chan*

Não há dúvida nenhuma que os filmes de ação são mais populares no mercado ocidental de que outros géneros, como filmes de animação, de aventura, clássicos, de crime, etc.. As tecnologias no mundo ocidental são mais avançadas do que na China, pelo que os atores chineses podem comportar bem só nos filmes de acção por meio das artes marciais. Quanto ao desenho animado do século passado na China, são imensos os desenhos animados que espelham a cultura chinesa tradicional, destacando-se as obras de renome que contribuíram para criar um mundo oriental, completamente diferente da cultura ocidental. Esta diferença é simultaneamente uma vantagem e uma desvantagem, tanto para os chineses como para outros povos. Para os chineses, há uma sensação de orgulho quando se falam da cultura chinesa, mas o obstáculo da língua é difícil de ultrapassar. O desenho animado *As aventuras de Jackie Chan* é um bom exemplo que faz uso da língua inglesa para se tornar mais conhecido entre os espetadores, apesar de a maior parte destes serem crianças. Para as crianças, o desenho animado é uma maneira de conhecer o mundo e a vida. Este desenho animado pode fazer com que haja um maior interesse e curiosidade relativamente à cultura chinesa tradicional, mas ainda traz consigo lugares-comuns como o de que os chineses sabem Kung Fu. Neste desenho animado não existe nenhuma cena com sangue, mas para as crianças não é fácil de perceber que o Kung Fu não é uma boa maneira de lidar com os assuntos, só sendo recomendável em situações de autodefesa. Ao mesmo tempo, recolhem-se informações que estimulam a criatividade como a de que as poções mágicas são o único meio para combater forças negras ou que a tecnologia não funciona sobre o efeito de magia. Para os espetadores, o Tio Chan não é uma pessoa agradável, devido à sua teimosia e à maneira com ele se dirige aos outros, ele é mais “invasivo”, grita muito e também tem o seu código indiscutível para o Jackie, a Jade ou o Tohru. Jackie é a pessoa que serve de balança entre os três protagonistas, ele é o protagonista central e equilibra sempre as relações.

Através do poder do talismã do tigre, os espetadores entendem que ele é uma pessoa gentil e que, apesar dele ser menos inteligente do que a Jade, não deixa de ser um herói. Ele é retratado como sendo uma pessoa simples como todos nós na vida mundana, ele suscita uma empatia por parte dos espetadores. A Jade também consegue granjear alguma empatia, pois, apesar de ser disruptiva, serve bem como ajudante do Jackie. Ela é uma menina, também possuiu características positivas como: adorar animais, tratar quem a rodeia com carinho, ter um jeito para a aventura e o desejo de ser corajosa. Ela é inteligente, mas ainda precisa da ajuda dos adultos, Jackie diz-lhe sempre “Jade, fica com Tio”, ou “Jade, fica em casa”. O Gong Fu (*Kung Fu*) ajuda-a a controlar o seu temperamento, como se fossem seus pais que tomam conta dos filhos.

Conclui-se que o desenho animado *As Aventuras de Jackie Chan* é uma boa plataforma para espetadores ocidentais e mesmo para espetadores chineses. O que os espetadores recebem depende do que os criadores escrevem. Pode ser uma imagem falsa ou sardónica, engraçada ou para além da realidade. Os espetadores devem ter o cuidado de pensar no que vêem ou ouvem, de modo a não caírem na tentação de prestarem atenção só a um aspecto negativo porque é o que procuram, descurando os aspetos positivos e os que possam ser mais plausíveis. A solução mais fácil para evitar as ideias mal fundamentadas seria experimentar a vida na China, vivendo o dia-a-dia, desmistificando os preconceitos através da experiência pessoal tal como os estudantes chineses fazem para conhecer mais sobre a cultura portuguesa, por exemplo. Este desenho animado serve, assim, para, no mínimo, suscitar um interesse pela cultura chinesa nos espetadores.

Capítulo IV – Dr. Fu Man-chu, um chinês conhecido no Ocidente

Neste ano de 2017, uma notícia sobre uma modelo americana⁶⁰, Gigi Hadid, que imitou a face duma bolacha, causou a irritação dos internautas, que usaram hashtags de “racism” ou “racist” para descrever a sua ação. Em resposta, ela usou os seus dedos para fazer olhos puxados e riu-se. Na cultura americana, mimicar olhos puxados é uma ação de desconsideração para os asiáticos, especialmente para os chineses, e a ação da Gigi não deve ser aceitável para qualquer pessoa. Naturalmente os asiáticos têm olhos mais pequenos do que outras etnias, mas isto não devia ser objeto de mímica e de gozo. Neste contexto, quis saber qual a imagem dos chineses mais familiar para as pessoas ocidentais, como os presidentes Mao Tsé-Tung, Xi Jinping, ou os atores conhecidos Jackie Chan, Jet Li, etc.. O que encontrei foi uma pessoa famosa e polémica na Literatura de Inglaterra: Dr. Fu Man-chu. Ao contrário daqueles chineses da época atual, Dr. Fu Man-chu é um protagonista imaginário, que vivia numa época remota e estranha para os espetadores. Melhor conhecimento deste protagonista do escritor inglês Sax Rohmer pode contribuir para a nossa compreensão da imagem e da impressão dos chineses do passado.

4.1 Dr. Fu Man-chu

Depois da publicação de *The Mystery of Dr. Fu Man-chu* em Londres no ano 1913, o escritor, Sax Rohmer, ganhou fama por mais de 50 anos. A série sobre um doutor maleável de nacionalidade chinesa tornou-se um símbolo de pesadelo para os leitores ocidentais de então. No texto *Modernity's (Yellow) Perils*, Urmila (2006) retratou a influência desta série: «Rohmer's thirteen novels about a Chinese 'devil doctor' captivated massive readerships in England and America» (Ibidem p. 162).

Rohmer's Chinese doctor has cast a long shadow: not only was Fu Man-chu a progenitor of Flash Gordon's villain Ming the Merciless and James Bond's evil Dr. No, but his imprimatur has been stamped on comic books, board games, candies, moustaches, playing cards, cocktails, and rock bands. (Ibidem p. 164)

⁶⁰ Consultado em https://www.buzzfeed.com/michellerennex/honestly-girl-pls?utm_term=.ui2EZ3QRD#.riJGpx2qw

O Dr. Fu Man-chu foi elogiado por a revista Vanity Fair pela frase: «*The most exotic and diabolic of contemporary villians in the annals of crime*» (1930). Este vilão chinês nunca desapontou os seus espetadores, causando um *yellow peril* (*perigo amarelo* em português) no mundo ocidental. Ao contrário da assim-chamada *yellow fever*⁶¹ (*febre amarela* em português) para designar uma fetiche dos homens caucasianos que sentem um grande desejo para mulheres asiáticas, o *yellow peril* do gênero masculino ocupou o lugar principal na impressão dos povos ocidentais, cuja face malévola, voz estranhável e ambição receosa juntamente construíram aquela imagem horrível: Dr. Fu Man-chu.

Podem-se ler algumas frases do primeiro livro da série *The Mystery of Dr. Fu Manchu* (1913) para conhecer melhor esta personagem:

Imagine a person tall, lean and feline, high-shouldered, with a brow like Shakespeare and a face like Satan, a close-shaven skull, and long, magnetic eyes of the true cat-green. Invest him with all the cruel cunning of all entire Eastern race, accumulated in one giant intellect, with all the resources of science past and present, with all the resource, if you will, of a wealthy government – which, however, already has denied all knowledge of his existence. Imagine that awful being, and you have a mental picture of Dr. Fu-Manchu, the yellow peril incarnates in one man. (Sax, 1913)

Como um exemplo de livros de *Occult Literature* (Literatura de Ocultismo ou Esoterismo), *O Nascimento de Dr. Fu Manchu* encarnou a emoção de receio e medo das pessoas chinesas. O escritor usou as palavras “*a face like Satan*”, “*all the cruel cunning of all entire Eastern*”, “*awful being*”, “*yellow peril*”, e «*The purposeful crudelty of the man was inherent; it was entirely untheatrical*» (Ibidem) para formar uma imagem dos chineses. Depois de se ler algumas frases, compreende-se que Dr. Fu Man-chu é um chinês muito desagradável. Segundo a descrição do Dr. Fu Man-chu do Sax, uma imagem exótica de um chinês emergiu em frente dos leitores ocidentais. Rohmer convenceu os seus leitores a crerem num pânico: a vida pacífica está à mercê de Dr. Fu Man-chu, este vilão alógeno é um demónio insodável, nenhuma pessoa chega aos calcanhares dele nas atividades malévolas; «*if that Satanic genius were not indeed destroyed, the peace of the world might be threatened*

⁶¹ Consultado em <http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/10935508/Yellow-fever-fetish-Why-do-so-many-white-men-want-to-date-a-Chinese-woman.html>

anew at any moment!» (Rohmer, 1916, p. 226). Sobre este vilão, o escritor usou as palavras que conseguiu imaginar para construir aquela fama notória, que apresentam-se a seguir relativamente a oito aspetos específicos: face, dentes, olhos, mãos, magia, voz, roupas, e gestos.

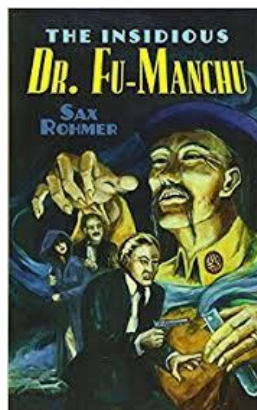


Fig 17. *The Insidious Dr. Fu Man-chu*

4.1.1 Face

«his eyes were almost invisible amidst an intricate map of wrinkles which covered his yellow face», «... his emotionless face a mask of incredible evil » (Sax, 1913), *«In spite of, or because of, the high intellect written upon it, the face of Dr. Fu Manchu was more utterly repellent than any I have ever known»* (Ibidem)

“yellow face”, “a mask of incredible evil”, a face “more repellent than any I have ever known” são três expressões que indicam imediatamente aos leitores e espetadores (dos filmes) que esta personagem da face amarela é o vilão dos povos ocidentais. E aquele homem chinês feio, vestido de mandarim (a roupa dos oficiais da dinastia Ming da China Antiga) é também um super-vilão da civilização, onde as pessoas habitam países modernos e tecnológicos. Apesar de Dr. Fu Man-chu ser oriundo de um país pobre, alegou que ele era uma pessoa com três designação de Doutor: *«I am a Doctor of Philosophy from Edinburgh, a Doctor of Law from Christ's College, a Doctor of Medicine from Harvard. My friends, out of courtesy, call me 'Doctor'»* (Ibidem); as suas frases arrogantes trouxeram só um resultado: um chinês tão repelente que ninguém pode tolerar o seu exterior (a face) ou interior (o coração de dominar o mundo ocidental).

4.1.2 Dentes

«He displayed his teeth, small and evenly separated, but discoloured in a way that was familiar to me.» (Ibidem)

“In a way that was familiar to me” indica que o Dr. Fu Man-chu tem o hábito de fumar ópio; é um mau hábito que não só prejudica a saúde, mas também o espírito. Pelo descrição de Sax Rohmer, os leitores souberam que fumar o ópio resulta em horríveis dentes amarelos. Este mau hábito tornou-se uma arma que surtia bom efeito em caracterizar os chineses, mas os espetadores não devem esquecer-se de outra coisa: não só os fumadores de ópio, mas também as pessoas que fazem negócio de ópio na China merecem ser censuradas. Um texto intitulado *“Uma Breve História do Ópio e dos Opióides”* conta como comerciantes ingleses arrecadaram vultosos lucros com o negócio de ópio:

Era natural, no entanto, que o Governo Chinês se preocupasse com os efeitos resultantes dessa importação [de ópio] exagerada, facto que culminou com o edicto publicado em 1800 que proibia a importação de ópio. Esse ato precipitou a ‘Guerra do ópio’ entre a Inglaterra e a China, sendo esta última derrotada. Com a celebração do Tratado de Nanquin[m], Hong-Kong foi cedido à Inglaterra e alguns portos foram abertos ao comércio europeu e norte-americano. Em 1858, ainda como consequência do Tratado de Nanquin[m], o comércio do ópio foi legalmente admitido. (Duarte, 2005, p. 138)

Segundo o artigo acima, o ópio como produto foi vendido ‘legalmente’ (sob a pressão militar inglesa) pelos comerciantes ingleses, e este negócio levou mais chineses a começar a fumar ópio e a tornarem-se viciados nesta droga. Assim o Sax Rohmer reparou nesta característica dos chineses, e colocou-a no parágrafo que descreve um chinês antipático, talvez ignorando o papel do seu próprio país.

4.1.3 Olhos

«the most uncanny eyes ... they were narrow and long, very slightly oblique, and of a brilliant green.» (Sax, 1913)

«... eyes green as those of a cat in the darkness, which sometimes burned like witch lamps, and sometimes were horribly filmed like nothing human or imaginable, might have

mirrored not a soul, but an emanation of hell, incarnate in this gaunt, high-shouldered body.» (Ibidem)

Sobre os olhos, e segundo a imagem da capa do livro *The Insidious Dr. Fu Manchu*, o doutor tem os olhos puxados/rasgados/em bico, com as sobrancelhas mais subidas; este tipo de olhos, “*the most uncanny eyes*”, escondem as intrigas incessantes para dominar o mundo das pessoas com pele branca. O escritor também tornou fraca a tecnologia do Ocidente, que não conseguiu triunfar à força escura do Dr. Fu Man-chu: “*I am a child striving to cope with a mental giant*”; “*We shall never excel at this business, we are far too sentimental.*” (Ibidem)

4.1.4 Mãos

«*...with one clawish hand resting upon the ebony of the table*» (Ibidem)

«*His hands were large, long and bony, and he held them knuckles upward, and rested his pointed chin upon their thickness.* » (Ibidem)

«*It was a breath of the East—that stretched out a yellow hand to the West.*» (Ibidem)

4.1.5 Magia

Dr. Fu Man-chu nasceu e cresceu numa época antes de Kung Fu, portanto qual é a sua capacidade para proteger-se do perigo? As magias são conhecidas: “*The Call of Siva*”, “*The Flower of Silence*”, “*The Golden Pomegranates*”, e “*The Zayat Kiss*”; ele demonstrou bem as suas capacidades mágicas, numa história fantástica, mas como um vilão que não é popular entre os espetadores, ele também trouxe pesadelos para as pessoas, sendo uma ameaça que foi trazida pelas palavras do escritor para os leitores e os espetadores.

4.1.6 Voz

«*His English was perfect, though at times his words were oddly chosen; his delivery alternately was guttural and sibilant.*» (Ibidem)

4.1.7 Roupas

«In the high-backed chair sat Dr. Fu Manchu, wearing a green robe upon which was embroidered a design, the subject of which at first glance was not perceptible, but which presently I made out to be a huge white peacock. He wore a little cap perched upon the dome of his amazing skull.» (Ibidem)

4.1.8 Gestos

«He came forward with an indescribable gait, cat-like yet awkward, carrying his high shoulders almost hunched.» (Ibidem)

Até agora, a existência do Dr. Fu Man-chu foi uma imagem do escritor Sax Rohmer, pela boca de um herói, Sir Denis Nayland Smith, que o considera uma entidade para além da compreensão do Ocidente moderno:

This man, whether a fanatic, or a duty appointed agent is, unquestionably, the most malign and formidable personality existing in the world today. He is a linguist who speaks with almost equal facility in any of the civilized languages, and in most of the barbaric. He is an adept in all the arts and sciences which a great university could teach him. He also is an adept in certain obscure arts and sciences which no university of today can teach. He has the brains of any three men of genius. (Rohmer, *The Mystery of Dr. Fu Man-chu*, 1913, p. 14)

Sax repetiu bastantes vezes, de várias maneiras, na série de Dr. Fu Man-chu, o reflexo de uma ansiedade e de um medo da inteligência de Dr. Fu Man-chu, oriundo da sociedade britânica, a qual Thomas Richards chamou *«collectively imagined junction of all that was known or was knowable, a fantastic representation of an epistemological master pattern, a virtual focus point for the heterogeneous local knowledge of metropolis and empire»* (Richards, 1993). Quanto à ansiedade, Urmila (2006, p. 168) sublinhou que *«Fu Man-chu's writing shares modernism's obsession with England's loss of epistemological supremacy. Despite the bravado and bluster of Rohmer's adventure-novel tropes, the Fu Man-chu novels,*

like so many modernist texts, ultimately register England's moral, political, and physiological failures».

«*Rejecting a vision of the world seen steadily and whole*» (Urmila, 2006, p. 167), Sax exagerou o lado mal dos chineses e revelou a atitude firme contra os chineses naquele altura, o que durou quase 3 anos, de 1899 a 1901. O movimento de Punhos Harmoniosos e Justiceiros, cujo lema foi “*Preserve the dynasty; destroy the foreigners*” (Esherick, 1987, pp. 3-4), foi reprimido pela Aliança das Oito Nações no ano 1901. Os livros de Fu Man-chu revelaram o movimento que foi surgindo para proteger a China da influência ocidental. As falhas militares britânicas na China no início deste movimento levaram à sinofobia a tornar-se cada vez mais forte. Van, Cay, & Elizabeth referem que “*The Boxer Rebellion had started off rumors of a Yellow Peril which had not yet died down*” (1972, p. 75). O nascimento de Dr. Fu Man-chu foi uma imagem propositada, criada por um inglês, baseando-se na feroz brutalidade do inimigo de nacionalidade chinesa.

Nos capítulos anteriores, pode-se saber que o centro da cultura chinesa tradicional se dedica sempre a criar e proteger um mundo harmonioso para todas as etnias. Mas o aparecimento do Dr. Fu Man-chu criou e deixou uma imagem demasiado negativa das pessoas orientais, especialmente dos chineses no coração dos espetadores ocidentais, tanto os leitores como os espetadores. Ele é uma pessoa inteligente mas brutal, corajosa mas tem cara feia, misteriosa mas sabe mantras diabólicas. Em comparação com os três protagonistas de *As Aventuras de Jackie Chan*, ele é um vilão sem dúvida. Ao contrário do desenho animado, o doutor é aquela pessoa tão desagrável e rude, é a encarnação das coisas misteriosas e diabólicas do Oriente; não se pode negar que a criação daqueles três protagonistas estava sob a influência dele. Jade herdou a inteligência dele, Jackie é um arqueologista quase invencível e o Tio Chan é um mago teimoso, gritando sempre.

Por um lado, estas características herdadas pelos três protagonistas do desenho animado levam mais pessoas a “acreditarem” numa força misteriosa do Oriente que, se calhar, vai destruir o mundo ocidental, um mundo moderado mais ainda com este tipo de superstição.

Por outro lado, com a dedicação dos pioneiros chineses de animação e os atores chineses Bruce Lee e Jackie Chan, aqueles aspetos negativos que caracterizaram os chineses

tornaram-se cada vez mais leves. Com a comunidade mais estreita e a evoluir-se rapidamente, pode-se notar uma tendência para usar um novo “estereótipo” para substituir o velho. Não é prudente declarar que aquela tendência é boa ou má. Apesar da comunidade ser de múltiplas culturas, ainda se pode reparar naquelas influências e vozes, transmitidas pelos livros e filmes.

4.2 Influência nos livros e nos filmes

Quando à palavra mandarim, o que se pensa? Segundo a definição do dicionário Priberam, Mandarim, é um substantivo masculino: “1. Alto funcionário chinês. 2. Língua Oficial da China.”⁶². As definições têm a ver sempre com a China, mas em quadrinhos norte-americanos do Marvel, Mandarim é um super-vilão criado por Stan Lee e Don Heck no ano de 1964, sendo inimigo de Iron Man (Homem de Ferro).

Quase na mesma época, outra personagem, Yellow Claw (Garra Amarela), apareceu; um génio de área bioquímica, ele criou um elixir que prolongou a sua vida, portanto ele nunca envelhecia. O herói do mundo onde Yellow Claw morou é um agente sino-americano do FBI Jimmy Woo, que foi desenhado para enfrentar o “perigo amarelo”, representado pelo mandarim comunista chinês. Pode-se reparar que a existência dos chineses é um “perigo amarelo” e uma “ameaça” na vida dos povos ocidentais. A mesma preocupação cresceu na Inglaterra, e duas personagens de filmes reflectiram esta preocupação: The Celestial Toymaker de Doctor Who, e Dr. No de James Bond. Os dois são super-vilões nos respetivos livros e filmes. Quando os espetadores assistiram a aquelas personagens, fizeram uma ligação direta com o Dr. Fu Man-chu. Eram Dr. Fu Man-chu “de segunda geração”; renasceram as características do doutor mesmo, e desenvolveram mais coisas horríveis: criar elixir, nunca envelhecer, usar mantras, etc.. Quanto ao aspeto físico, eles não tinha grandes mudanças. Não são tão notórios como o Dr. Fu Manchú, mas também tiveram um efeito de estreitamento na imagem notória dos chineses.

⁶² Consultado em <https://www.priberam.pt/dlpo/mandarim>



Fig 18. Mandarin de Marvel⁶³



Fig 19. The Celestial Toymaker de *Doctor Who*⁶⁴

⁶³ Proveniente de [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mandarin_\(Marvel\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mandarin_(Marvel).jpg)

⁶⁴ Proveniente de

[https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fvignette.wikia.nocookie.net%2Ftardis%2Fimages%2Fa%2Fa3%2FThe_Celestial_Toymaker.jpg%2Frevision%2Flatest%2Fscale-to-width-down%2F185%3Fcb%3D20110715005837&imgrefurl=http%3A%2F%2Ftardis.wikia.com%2Fwiki%2FThe_Celestial_Toymaker_\(TV_story\)&docid=wL9cpn8G5nsEZM&tbnid=uga94aPYJ5eCqM%3A&vet=10ahUKEwiXjYDx04vXAhVHsBQKHetuDI4QMwgqKAQwBA..i&w=185&h=184&safe=active&bih=613&biw=1366&q=doctor%20who%20celestial%20toymaker&ved=0ahUKEwiXjYDx04vXAhVHsBQKHetuDI4QMwgqKAQwBA&iact=mrc&uact=8](https://www.google.pt/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fvignette.wikia.nocookie.net%2Ftardis%2Fimages%2Fa%2Fa3%2FThe_Celestial_Toymaker.jpg%2Frevision%2Flatest%2Fscale-to-width-down%2F185%3Fcb%3D20110715005837&imgrefurl=http%3A%2F%2Ftardis.wikia.com%2Fwiki%2FThe_Celestial_Toymaker_(TV_story)&docid=wL9cpn8G5nsEZM&tbnid=uga94aPYJ5eCqM%3A&vet=10ahUKEwiXjYDx04vXAhVHsBQKHetuDI4QMwgqKAQwBA..i&w=185&h=184&safe=active&bih=613&biw=1366&q=doctor%20who%20celestial%20toymaker&ved=0ahUKEwiXjYDx04vXAhVHsBQKHetuDI4QMwgqKAQwBA&iact=mrc&uact=8)

Considerações finais

Começamos este trabalho a conhecer melhor os termos “animação” e “desenho animado” com vista a compreender quais os efeitos de desenho animado no enredo ou na história. Como um género mediático, o desenho animado é uma boa plataforma onde podem ser modificados pelos criadores os conteúdos, relativos à qualquer coisa, por exemplo, uma cultura estrangeira, transferida pelos protagonistas, através dos seus gestos, das suas posturas e outras coisas mais simples.

Quanto aos protagonistas, normalmente os espetadores prestam mais atenção ao enredo, o que também forma as características deles. Os espetadores relevantes neste trabalho são crianças, porque os destinatários de *As aventuras de Jackie Chan* são crianças, mas o conteúdo deste desenho animado foca o misticismo chinês, e os estrangeiros são como crianças face ao povo chinês. Sobre uma cultura exótica, os espetadores adquirem uma impressão daquela coisa estrangeira que pode ser certa ou errada. Este foi o motivo original deste trabalho, o de esclarecer a “imagem” certa dos chineses.

Esclarecidos os princípios iniciais, pensávamos que talvez fosse a animação chinesa do século passado, as animações que viveram na época dourada, que transferiam uma imagem menos atraente ou menos interessante; portanto, no segundo capítulo deste trabalho, foi dada referência àquelas animações chinesas, aprofundando conhecimentos sobre a animação chinesa e fornecendo um olhar sobre a cultura chinesa, nas áreas de arte, música, tecnologia e filosofia etc.. Este capítulo também forneceu um enquadramento para a análise do desenho animado, *As Aventuras de Jackie Chan*, o qual foi um “*hit TV show*” traduzido em várias idiomas. Este desenho animado, baseado nalgumas cenas conhecidas da estrela chinesa famosa, Jackie Chan, as quais deixaram uma forte impressão nos espetadores ocidentais, e, através da tecnologia de animação, encarnaram novamente algumas cenas imaginárias de artes marciais, que antes só existiram nos filmes e nas obras chinesas de *Wu Xia*. O que as três protagonistas de *As Aventuras de Jackie Chan* transmitiram aos espetadores sublinhou aspetos positivos, apesar de também fazerem ligações a impressões negativas, especialmente relacionadas com o vilão chinês, Dr Fu Man-chu, uma personagem notória do mundo imaginário criado pelo escritor inglês Sax Rohmer.

Apesar de Dr. Fu Man-chu ser um papel imaginário criado por Sax, a sua influência no mundo ocidental foi mais forte do que de outras estrelas chinesas. Aquele vilão não foi uma personagem simpática, e a imagem dele dominou a impressão nos corações dos espetadores ocidentais. Sendo qual foi a intenção do escritor Sax ao criar uma pessoa tão antipática e horrível, o resultado foi que construiu uma imagem sobre os chineses inaceitável tanto para os seus leitores, como para os espetadores dos filmes. Segundo o que se mostrou ao longo deste trabalho, é notável que a imagem sobre os chineses está sempre a mudar ou a ser substituída por novas ideias; pode-se dizer, ainda, que a imagem dos chineses é mutável conforme o que os média mostram ou narram. Os média contêm bastante informação, e podem formar o objeto por sua vontade, como os criadores fazem nos desenhos animados. Com o exemplo da entrevista com o cidadão americano que tem medo dos chineses por causa de Gong Fu (Kung Fu), os espetadores que querem conhecer culturas estrangeiras e o mundo exterior precisam de ter cuidado com as informações que recebem todos os dias. Não podem receber informação só através dos média; têm que também pensar criticamente e tentar ter contato diretamente com os povos que querem conhecer. Assim, podem destruir aquelas informações falsas e enganosas e construir novas impressões, tanto boas como más. Isto não será um assunto fácil, por exemplo, no caso da cultura chinesa, e a língua chinesa é o obstáculo principal. *As Aventuras de Jackie Chan* assumiu um bom cargo para divulgar a cultura chinesa, e constitui também um bom exemplo de comunicação com outras culturas. Em comparação com o Dr. Fu Man-chu, *As Aventuras de Jackie Chan* oferecem uma imagem bastante positiva, mas este desenho animado ainda herdeu algumas impressões negativas de Dr. Fu Man-chu, as quais foram tratadas de forma mais leve e aceitável; por exemplo, a presença da poção mágica. Fizeram-se progressos na imagem dos chineses, e este trabalho serve para deixar um pensamento específico no nosso cérebro: quando nos encontramos com uma nova cultura, o que fazemos para conhecê-la? Continuamos a manter uma impressão fixa e a refugiarmos numa imagem transmitida pela boca de outrem, ou tentamos, cuidadosamente, construir a nossa própria imagem, baseada na experiência real e no contacto intercultural?

Referências Bibliográficas

- Almeida, V. & Ribeiro, J. M. (2001). *A Suspeita - Os Bastidores Do Filme*. Bedateca de Lisboa.
- Atkinson, P. (2009). 'Movements within movements: Following the Line' in *Animation and Comic Books*. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 3, pp. 265-281.
- Barthes, R. (2011). *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (7 ed.). Editora Voz.
- Beckerman, H. (2003). *Animation: The Whole Story*. Allworth Press.
- Brait, B. (1985). *A Personagem*. São Paulo: Ática.
- Buchan, S. (2007). 'Editional' in *Animation: An Interdisciplinary Journal*. 2, pp. 219-224.
- Candido, A. & Rosenfeld, A. (1976). *Literatura e personagem*. São Paulo: Perspectiva .
- Cholodenko, A. (2007). *The Illusion of Life II: More*. University of Sydney: Power Institute for Art and Visual Culture.
- Chris, B. (1992) *Race: Chinese Film and the Politics of Nationalism*. *Cinema Journal*, pp. 45-58.
- Denslow, P. K. (1997). *What is animation and who needs to know? A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey & Co.
- Duarte, D. F. (2005). *Uma Breve História do Ópio e dos Opióides*. *Rev Bras Anesthesiol* , 1, 135-146.
- Eisenstein, S., & Jay, L. (1988). *Eisenstein on Disney*. London: Methuen.
- Esherick, J. (1987). *The Origins of the Boxer Uprising: Joseph W. Eshrick*. Berkeley: University of California Press.
- Furniss, M. (2009). *Animation - Art and Industry*. Uninted Kingdom: John Libbey Publishing.
- Gancho, C. V. (2002). *Como Analisar narrativas*. São Paulo: Editora Atica.
- Gunning, T. (2000). *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Malden, Mass: Blackwell Publishing.
- Hahn, D. (2008). *The alchemy of animation: making animated film in the modern age*. New York: Disney Editions.
- He, H. (2007). *Journey to the East: the (Re)make of Chinese Animation*.
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Oxford: Elsevier.

- Johnston, O., & Frank, T. (1981). *The Illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Jonson, A. (2007). *The Illusion of Life 2: more essays on animation*. Sydney: Power Publications.
- Leroi-Gourhan. (1990). *O gesto e a palavra: 1 - Técnica e linguagem* (Original Publicado em 1964 ed.). Lisboa: Edições 70.
- Li, H. (n.d.). *Animating Science and technology: From Little tadpoles to the Space Monkey (1950s- 1980s)*.
- Li, W. (2011). “*The Four Arts*” – A prototype interactive game for engaging and interacting with Chinese culture using touch screen interfaces.
- Lu, L. (1989). *DuiHua: Zhongguo Donghua Dianying de Kunhuo he Jietuo (Dialogue: the Quandary and Breakaway of Chinese Animation Film)*.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation*3. New Riders Press.
- Mattesi, M. (2008). *Force: Character Design From Life Drawing*. CrC Press.
- McCarthy, H. (2009). *The Art Of Osamu Tezuka: God Of Manga*. Harry N.Abrams.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets Of Comics, Manga And Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks.
- Miyazaki, H. (1996). *Starting Point, 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media.
- Pilling, J. (1997). *A Reader In Animation Studies*. J. Libbey.
- Preston, B. (1994). *Cartoon Animation (Collector's Series)*. Walter Foster Publishing.
- Richards, T. (1993). *The Imperial Archive: Knowledge and the Fantasy of Empire*. London: Verso.
- Rohmer, S. (1916). *The Devil Doctor*. London: Allison and Busby.
- Rohmer, S. (1913). *The Mystery of Dr. Fu Man-chu*. London: Allison and Busby.
- Rolf, G. (2014). *Chinese Animation: A History and Filmography, 1922-2012*. McFarland.
- Salkin, L. (1987). *Working For Walter Lantz In The 30's*.
- Sax, R. (1913). *The Insidious Dr. Fu Manchu*.
- Silva, T.C.R. & Gomes, A.C.F. (2009). *A Importância dos Desenhos Animados como Representação Ideológica: Formação da Identidade Infantil*. In *Iniciação Científica Cesumar*, jan./jun. 2009, v. 11, n. 1, pp. 37-43.
- Solomon, C. (2010). *The Art of Toy Story 3*. San Francisco: Chronicle Books.
- Stephanie, D. H., Yin, H., & Michael, K. (2014). *Media in China: Consumption, Content and Crisis*. Routledge.

- Stephen, T. (2009). *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press.
- Specialists in Crime. (1930). *Vanity Fair* , 56.
- Tavares, P., Teixeira, M. P., & Félix, M. J. (2010). '*animação híbrida*': o Lugar de uma Cultura da imagem em Movimento. *Arte, Tecnologia, Comunicação* (pp. 285-291). Conferência Internacional de Avanca.
- Urmila, S. (2006). *Moderinity's (Yellow) Perils: Dr. Fu Manchu and English Race Paranoia*. *Cultural Critique* , 62, pp.162-194.
- Van, A., Cay, & Elizabeth, S. R. (1972). *Master Of Villainy: A Biography of Sax Rohmer*. Bowling Green: Bowling Green Unibersity Popular Press.
- Watts, S. (1997). *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Columbia: University of Missouri Press.
- Wells, B. (2011). *Frame of reference: Toward a definition of animation*. Animation Practice, Process & Production.
- Wells, P. (2007). *Script Writing*. United Kingdom: AVA Publishing.
- Wu, W. (2009). *In Memory of Meishu Film: Catachresis and Metaphor in theorizing Chinese Animation*. pp. 31-54.
- Yu.S (2006). *Can a Wuxia Star Act? Martial Arts, Acting and Critical Responses to Jet Li's Once Upon in China*. *EnterText: An interactive interdisciplinary e journal for cultural and historical studies and creative work*. pp. 134-158
- _____ (2003). *China 's Animation Beginnings: The Role of the Wan Brothers and Others*. In Y. Xu, & J. Lent, *Asian Cinema*. pp. 56-69. Intellect.
- 罗振玉. (2004). 鸣沙石室佚书正续编. 北京: 国家图书馆出版社.